CLUB Nintendo

Conoce a:

Jimmy Neutron

Guilty Gear Advance

Monster Rancher Advance

King of Fighters EX
Neo Blood

Nintensivo de:

Luigi's Mansion

Golden Sun

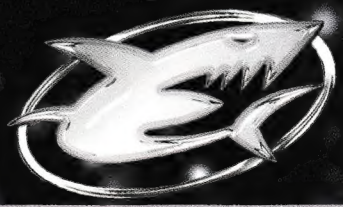
SUPER MARIO WORLD

SUPER MARIO ADVANCE 2

Año 11 No. 3

Precio
$18.00 M.N.

¡AHORA EN MÉXICO!



La línea más completa
en el mundo de accesorios
y software para videojuegos

GAMESHARK

¡PARA GANAR EL JUEGO!

Este programa te permite acceder a los códigos secretos de programación en los juegos para obtener ventajas como vidas ilimitadas, mejores armas o el poder para vencer a ese enemigo imposible y pasar a niveles del juego que nunca pensaste alcanzar.

También descubre información oculta, imágenes, videos y hasta la música contenida en los discos o cartuchos. Tenemos un GameShark para cada una de las plataformas.

DVD REGIÓN X

La versión para PlayStation 2 Incluye un súper accesorio, El DVD región X. La llave que te permite convertir tu PlayStation 2 de región 1 a multiregión y disfrutar la calidad digital de las películas en DVD de cualquier parte del mundo.

CONTROLES

VOLANTES

JOYSTICKS

MULTIPUERTOS

Y muchos accesorios más. Hasta lo que no te imaginas lo tendremos para ti pronto!

Estos productos están a la venta en:

WAL★MART SUPERCENTER

BODEGA

SEARS

LAS NOVEDADES:

TEATRO EN CASA

Se oye GENIAL con PS 2 y funciona también con otras plataformas Experimenta el gran sonido envolvente y siente la acción a todo lo que da!

CABLE LINK

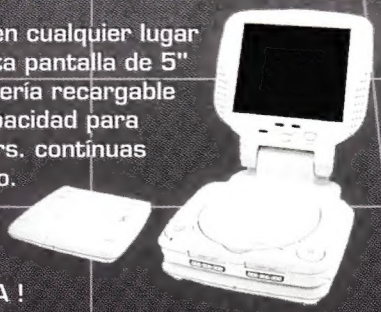
Para Game Boy Advance. Conecta hasta 4 jugadores al mismo tiempo para competir entre sí e intercambiar información.

CONVERTIDOR INALÁMBRICO

Conecta tu control de PlayStation al transmisor ¡LISTO! Juega con libertad de movimiento, o aplástate en tu sillón favorito donde antes no alcanzaba el cable!

PANTALLA Y BATERÍA PS ONE

Juega en cualquier lugar Con esta pantalla de 5" y la batería recargable con capacidad para 2:30 hrs. continuas de juego.



¡ DE FÁBULA !

Tiendas ACCION VIRTUAL

Para todos los Sistemas, versiones y modelos

PC

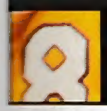
GAMEBOY

Distribuidor Exclusivo para La República Mexicana:
Manufacturas Tecnológicas Exclusivas en Mobiliario, S.A. de C.V.
Georgia 10 - 3 Col. Nápoles. C.P. 03810 México, D.F. Tels: 55 23 53 51 55 23 53 38 55 23 29 25

SUMARIO

DR.MARIO	3
NUESTRA PORTADA	7
SUPER MARIO WORLD SUPER MARIO ADVANCE 2	
NINTENDO TOP TEN	10
A FONDO	
JIMMY NEUTRON GBA	12
POWERPUFF GIRLS MOJO-JOJO A-GO-GO GBA	14
NBA COURTSIDE 2002 NGC	15
DARK ARENA GBA	34
DAVE MIRRA 2 FREESTYLE BMX NGC	38
MATT HOFFMAN'S PRO BMX GBA	60
MONSTER RANCHER ADVANCE GBA	67
MECH PLATOON GBA	88
EL CONEJO EN EL PAIS DE LAS MARAVILLAS	21
MUSEO: GOLGO 13	27
NINTENSIVO	
GOLDEN SUN NGC	50
LUIGI'S MANSION NGC	76
PREVIO	
THE KING OF FIGHTERS EX NEO BLOOD GBA	58
MEGAMAN BATTLE NETWORK 2 GBA	64
GUILTY GEAR X ADVANCE EDITION GBA	72
MARIADOS	92
DONKEY KONG 64 N64	
THE LEGEND OF ZELDA MAJORA'S MASK N64	
SUPER SMASH BROS. MELEE NGC	
EXTRA	95
ULTIMA PAGINA	96

INCLUYE POSTER DE
MEGAMAN BATTLE NETWORK 2



ESTE ES EL ROMBO DE FEBRERO

Año XI #3 Marzo 2002

CLUB NINTENDO ES UNA PUBLICACION COEDITADA ENTRE GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V. DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO DE NINTENDO EN MEXICO Y EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V. BAJO LICENCIA DE ITOCHU MEXICO, S.A. DE C.V.

N 0188-7610

GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V.

PRESIDENTE
Ricardo Shahín
DIRECCION EDITORIAL
José Sierra
Gus Rodríguez
PRODUCCION
NTWK Creatividad y Diseño
DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz
DISEÑO GRAFICO
Antonio Carlos Rodríguez
INVESTIGACION
Javier Chávez "Conejo"
Alejandro Ríos "Panteón"
"Crow"
CORRECION DE ESTILO
Mayra T. Anaya
ASISTENTE DE INVESTIGACION
Ana L. Velázquez
AGENTES SECRETOS
Axy / Spot
ASISTENTE DE ARTE
José Luis Suárez

EDITORIAL TELEVISA

VICEPRESIDENTE DE OPERACIONES ESTADOS UNIDOS Y SUR AMERICA
Eduardo Michelsen
VICEPRESIDENTE EDITORIAL
Irene Carol
VICEPRESIDENTE DE OPERACIONES
Raúl Braulio Martínez
DIRECTOR DE FINANZAS
Sergio Carrera Dávila
DIRECTOR DE PRODUCCION
Juan Carlos Espinosa
DIRECTOR DE CIRCULACION INTERNACIONAL
Anastacio Cisneros
DIRECTOR DE CIRCULACION INTERNACIONAL PR/USA
Armando Merino

VICEPRESIDECIA DE VENTAS
Michel Bauer
DIRECCION DE VENTAS
Enrique Matarredona
Mara Domínguez

DIRECTOR GENERAL DE VENTAS DE PUBLICIDAD INTERNACIONAL
Roberto Sroka
GERENTE DE VENTAS DE PUBLICIDAD INTERNACIONAL
Joel R. Villa

EDITORIAL TELEVISA COLOMBIA
GERENTE GENERAL Y REPRESENTANTE LEGAL
Constanza de Serna
GERENTE DE PUBLICIDAD
Beatriz Pizarro

Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios Registro No. 121/03

CLUB NINTENDO

(D.R.) © **CLUB NINTENDO**. Marca Registrada. Año 11 N° 3. Fecha de publicación: Marzo 2002. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.**, Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, mediante convenio con **EDITORIAL TELEVISA INTERNATIONAL, S.A.**, por contrato de coedición, celebrado con **GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V.** Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-1999-021216295900-102, de fecha 13 de abril de 2000, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, ambos con expediente N° 1/432*92*/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-96-02. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 52-91-14-00. Impresa en: Productora, Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V., Pascual Orozco N° 51, Col. Iztacalco, México D.F. Tels. 55-90-27-03 y 55-90-27-07. Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número. © **CLUB NINTENDO** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. **VENTAS DE PUBLICIDAD:** Vicepresidente de Ventas: Michel Bauer, tel. 52-61-26-03. SUSCRIPCIONES EN MEXICO: zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-907-31-00. Correo electrónico: suscripciones@editorial.televisa.com.mx.

© **CLUB NINTENDO.** Nintendo of America Inc. All rights reserved. Nintendo, Nintensivo, Nintendo Entertainment System, NES, Super Nes, and Game Boy son marcas registradas de Nintendo. **Colombia:** Publicada por Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 75 N° 12-12, Santafé Bogotá D.C. Colombia Conmutador 349-22-11, Suscripciones: 349-22-11 ext 149 y 150, Fax:349-22-11 ext. 154. Correo electrónico suscripciones: suctelevisa@colomsat.net.co. Servicio al cliente: suscripcol@editorial.televisa.com.mx. Distribuidoras Unidas, S.A., Santafé de Bogotá, Colombia. **Venezuela:** Publicada por Editorial Televisa International, S.A., Av. San Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas. **Ecuador:** Publicada por Editorial Televisa Ecuador, S.A., Edificio Torres de la Merced, Piso 18, Oficina 1, Calle Córdoba y Víctor Manuel Rendón, Colonia Parroquia Roca, Municipio Guayaquil, Guayaquil. **Argentina:** Publicada por Editorial Televisa Argentina, S.A., Perú 263, 3er piso (1067), Capital Federal, Buenos Aires, Argentina. Tel. (541) 342-89-46 / 5178 / 8643. Telex 176-99. Ediva, Ar. Gerente General: Gonzalo del Fá. Editor responsable: Roxana Moriello. Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual N°. 704364. Distribuidores: Capital: Vaccaro Sánchez y Cía., Moreno 794 piso 9 of. 207, (1091) Buenos Aires, Argentina. Interior Distribuidor de Revistas Bertrán SAC., Av. Velez Sarfield 1950, (1258), Buenos Aires Argentina. **Chile:** Publicada por Editorial Televisa Chile, S.A., Reyes Lavalle 3194, las Condes, Santiago de Chile, Tel. (56) 399-63-99, Gerente General: Sr. Rodrigo Sepúlveda. Distribución ALFA, S.A. Recargo flete aéreo $ 90.- (regiones I, II, XI y XII). Exportado por Editorial Santa Fe S. de R.L. de C.V.

IMPRESA EN MEXICO - PRINTED IN MEXICO.
TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.
ALL RIGHTS RESERVED.
© Copyright 1992.

Impresión: Procoelsa, S.A. de C.V. Pascual Orozco No. 51 Col. Iztacalco. Tel.: 590-27-03 y 590-27-07 México, D.F.

CLUB NINTENDO. Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número. **CLUB NINTENDO** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes pero no se responsabiliza de las ofertas realizadas por los mismos.

SUSCRIPCIONES EN MEXICO
Tels.: 5 261-27-01 Fax: 261-27-99
Interior de la República: 01-800-711-26-33

(c) 2002 Nintendo of America Inc.
Todos los derechos reservados
All rights reserved
PRINTED IN MEXICO
Tiro: 109,348 ejemplares
Club Nintendo año 11 #3
Certificado ante el Notario Público #57 de México, D.F.
Acta 91,166. Mayo del 2000

EDITORIAL

Hace cuatro meses que fue lanzado el Nintendo GameCube al mercado y ya existe una lista muy prometedora de juegos que estarán muy pronto en nuestras manos. Esto ha resaltado la gran facilidad con la que los programadores están desarrollando los nuevos juegos para este sistema y no cabe duda que les está quedando tiempo para detallarlos más de lo previsto.

Este mes podremos ver la gran promesa de Capcom con el Resident Evil para el GameCube así como muchos otros excelentes juegos para el Game Boy Advance.

Por si fuera poco, Sonic por fin presentará la interactividad entre el GameCube y el Game Boy Advance con sus títulos respectivos para cada sistema.

No cabe duda que éste, es un mes en el que volteamos a ver el futuro, ya que las cosas para los fans de Nintendo pintan mejor que nunca.

DR. MARIO

Dr. Mario, tengo unas cuantas dudas en juegos del GBA ahí te van:
1- En el juego de Castlevania Circle of the Moon en el menú principal hay una opción que dice CROSSROADS quisiera saber ¿para qué sirve?
2-¿Cómo completo el 100% del juego?
3- En F-Zero Maximum Velocity, puedes sacar una pantalla de passwords presionando L, R, Start, R, L, Select antes de seleccionar un vehículo. ¿No tienes que introducir algún password ahí?
4- ¿Saben si va a salir otro juego de Megaman para el GBA?

Ricardo Gaspar
Tlanepantla, Edo. de Méx.

Hola Ricardo. Crossroads es el título del menú principal, en donde puedes seleccionar, copiar, borrar o cambiarle el nombre a un archivo. Para completar el 100% del juego, tienes que encontrar todas las áreas del castillo, descubriendo todos los cuartos secretos. En el ejemplar del año 10 número nueve correspondiente al mes de septiembre del año pasado, publicamos un mapa completo del juego, con ítems y cuartos secretos, espero que encuentres este número para resolver tus dudas. El truco de F-Zero Maximum Velocity está muy bueno, pero debes tener internet para poder utilizarlo. Entra a la página www.nintendo.co.jp-in08/afzj/vermil/index.html y en la parte inferior encontrarás un panel simulando un teclado de computadora, coloca el nombre que tiene tu archivo en el juego y presiona el botón inferior izquierdo para que te dé el password y obtén el gran vehículo Jet Vermilion al instante.
Para enterarte de las novedades de nuestro amigo Megaman, checa el Extra de este número y te llevarás una gran sorpresa.

Qué onda amigos de CN espero que la pasen bien y felicidades por su décimo aniversario, pero basta de las flores y vayamos al grano.
1-¿El GameCube se conectará por medio de una línea telefónica o tendremos que usar Internet por cable? Ya que el cable es muy caro.
2-¿Tendrás que suscribirte a un servicio o se cobrará como si navegaras en la red?
3-¿Sólo servirá para jugar o podrás bajar información como personajes, armas, escenarios, etc.?
4-¿Cuando saldrá el Bloody Roar?
Bueno es todo, ¡ah! sólo una cosa... publiquen mi carta por favor.

César Israel González
Monterrey, N.L.

OK César, al grano.
Como ya lo mencioné en la respuesta anterior, dependiendo del contrato de Internet que tengas será el accesorio que compres.
El contrato de Internet es aparte del servicio del servidor central de juegos, hay compañías que no te cobran un centavo por entrar a jugar en su servidor, pero hay otros que sí lo ven como negocio y te cobran una pequeña cuota cada tres meses para entrar en su servidor las veces que quieras, esto dependerá de la compañía que desarrolle el juego, ya que por lo general son ellos los que proporcionan los servidores centrales.
Por lo de las chacharitas extras para los juegos, estoy seguro de que muchas compañías harán esto para promocionar sus juegos.
Bloody Roar: Primal Fury llegará a América en este mes.

Qué pasó amigos de club Nintendo les envío este mail para ver si me hacen el gran favor de contestarme unas que otras dudas que tengo. Felicitaciones no les doy porque sé que las tienen de sobra, por eso voy al grano y sólo son unas cuantas preguntas y sin más rodeos ahí les van :
¿Creen que salga algún juego de Teken o KOF para el NGC?
¿Saben si saldrá algún juego de Harvest Moon para el cubo? Jugué el que salió para el N64 y se me hizo genial.
Los Sticks Análogos del control de GCN no se dañarán tanto como el del N64? Ya que éste con el tiempo se llega a desgastar.
¿Qué son los frames?
Bueno esas son todas mis dudas, contéstemelas por favor.

Alonso Cervantes Garza
(GONZO)

Sammy fue quien nos brindó la oportunidad de jugar el mara-

villoso título de KOF EX en el Game Boy Advance y estoy seguro que no soltará la licencia tan fácilmente. Esperemos que se pongan las pilas y que ya estén pensando en algo para el Nintendo GameCube.
Harvest Moon siempre ha sido un gran título de Natsume y es lógico pensar que está trabajando en una adaptación para el Nintendo GameCube.
Claro está que Nintendo innovó con el Stick Análogo del N64 y no por eso pensó en hacerlo frágil. En cada diseño de los controles para sus sistemas, Nintendo ha tenido en mente que es un producto para jugadores de todas las edades y siempre han mejorado cada uno de ellos, así que despreocúpate de ese detalle ya que están diseñados para uso rudo.
Los frames son las imágenes que despliega el sistema en la pantalla. Las películas que se proyectan en los cines se manejan en 24 frames por segundo y con esto se ha logrado dar un gran realismo a la industria cinematográfica. Por la necesidad de velocidad en los juegos, se han estipulado otro tipo de estándares, ya que hoy en día lo indicado es que cada título pueda tener un frame rate de 60 cuadros por segundo, haciendo la animación mas fluida, sobre todo en los juegos con cambios radicales como lo son los títulos de carreras.

The King of Fighters EX GBA

♦

Queridos amigos de CN:
Los felicito por sus 10 añotes bien cumplidos en la mejor revista de México y el mundo. Bueno al grano esta es mi duda:
¿Es cierto que va a salir a la venta MK5 (Mortal Kombat 5) para el GCN?
Gracias por su atención. Espero que me respondan.

Daniel Ernesto
Montes de Oca Corona

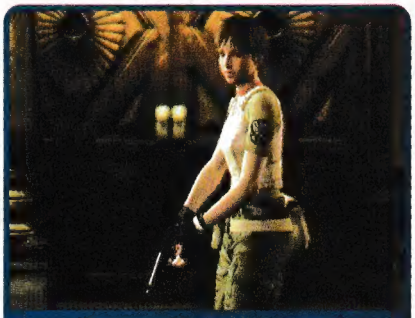
Sí, esa es la noticia que Midway nos ha dado y lógicamente quedamos encantados con la idea. Para más detalles, checa el Extra de este número.

♦

Hola amigos de Club Nintendo muchas felicidades por sus ¡¡10 años!! vamos por los otros diez. Pero el motivo de este mail es para hacerles unas cuantas preguntas que me tienen muy intrigado y sólo ustedes me las pueden contestar:
¿El Resident Evil Zero va a ser un proyecto totalmente nuevo o es el "remake" del Resident Evil 1 y cuándo sale?
¿Va ser de dos CD's o de uno?
¿Los Resident Evil 1,2,3 y CodeVeronica van a ser exactamente iguales a las versiones pasadas o tendrán mejores gráficos o alguna cosa nueva?
En la revista año 11 no. 2 ustedes le dicen a un chavo que van a tener que comprar otros controles para los juegos de pelea ¿acaso hay otro tipo de control para el GameCube?

Jonny Greenwood

Capcom no ha querido dar demasiados detalles a cerca del Resident Evil Zero, tal vez sepamos algo más, en el ya tan cerca E3 de este año.
Como lo podrás ver en el Extra de este número, la readaptación de Resident Evil para el GCN va a salir en dos discos, así que no me parece tan descabellada la idea de que el resto de los juegos de la saga utilicen, incluso, más discos.
Solamente el primer Resident Evil se readaptará, el resto de los juegos solamente se corregirán detalles y valores e incluso podríamos pensar en algunos cuartos extras, pero nada más.
Capcom siempre ha lanzado algún tipo de control especial para sus juegos, así que si sale Capcom VS SNK 3 para el GCN, estoy seguro de que también lanzará algún control.


Resident Evil - GCN

♦

Hola amigos de Club Nintendo.
Es la primera vez que les escribo, quisiera hacerles unas preguntas sobre el GameCube.
1.-¿Qué es eso de que en el GameCube se puede jugar en línea?
2.-¿El control WaveBird es marca Nintendo?
3.-¿Hay que comprar un accesorio para jugar en línea?
Espero que publiquen mi e-mail porque no será el último

Xavier Magaña Navarro (Mygthy)

¡Qué tal Mygthy!
Jugar en línea significa conectarte a un servidor central, ya sea con un módem o algún otro medio de comunicación de datos, en donde podrás jugar con personas en diferentes partes del mundo. Permíteme ponerte un ejemplo: Si Super Smash Bros. Melee se pudiera jugar en líena, lo único que debes tener (a parte del GCN, y el juego) es, ya sea el Módem o el Broad Band Adaptor para el GCN; tener una cuenta de Internet para conectarte al servidor de Nintendo y así jugar contra otros jugadores que estén conectados al servidor, ya sea Oscar Valen-

¡Vacaciones más divertidas!

www.EsMas.com/viajes

es mas viajes

cia de España, John McDowell de Canadá, Shinji Sato de Japón. Esto significa que no es necesario esperar a que tu primo de Monterrey venga de visita para jugar con él, ya que al estar los dos conectados al servidor, podrán jugar casi como si estuviera a tu lado.
Sí, efectivamente el control WaveBird es de Nintendo.
Como ya lo mencioné, dependiendo del contrato de Internet que tengas será el adaptador que necesitarás para jugar en línea, si te conectas por medio de la línea telefónica tendrás que comprar el Módem si es por medio de Cable, tendrás que comprar el Broad Band Adaptor.

♦

Hola amigos sólo les escribo para hacerles unas preguntas.
Quisiera saber si RARE no ha pensado hacer un juego nuevo de Killer Instinct para el GameCube. Ya que he escuchado y leído que van a sacar el de Soul Calibur 2 y francamente me parece muy mala onda que uno de los mejores juegos de peleas de la historia vaya a faltar en la nueva consola de Nintendo. La otra pregunta es que si van a traducir al español la serie de Resident Evil para el GameCube, ya que para los Españoles sí los traducen y no me parece justo que México se vea privado de disfrutar esos juegos en su propio idioma. Por favor respóndanme.

Héctor Ayala (El Lagarto)

En definitiva estoy de acuerdo contigo. Killer Instinct es una saga que Rare no debe de perder. Espero con ansias el día en que anuncien una continuación, para el sistema que sea. La verdad es que no creo que en nuestro continente lleguen a traducir el juego de Resident Evil al español. Pero tenemos algunas ventajas, generalmente, gracias a este tipo de detalles, las compañías tardan algunos meses en lanzar los juegos en Europa ya que su mercado así lo requiere. Tú qué prefieres ¿jugarlos antes en el lanzamiento o jugarlo en tu idioma pero tiempo después de su lanzamiento?

♦

Hola amigos, cómo están.
Les escribo para decirles algunas preguntas que espero que me contesten.
1.- ¿Cuándo van a salir los juegos de Star Fox Adventures y el Kameo?
2.- ¿Ya salió Eternal Darkness?
3.- De esos tres juegos, ¿Cuál me recomiendan?
Bueno, eso es todo y espero que ahora si me contesten.

Marco Antonio Calderón Garibay
México, D.F.

Todos los juegos que mencionas se retrasaron para afinar detalles y dejarlos perfectos para todos los fans. Y la tercera pregunta que me haces está en verdad muy difícil, así que le pregunté a los chavos para que me dieran su punto de vista y esto fue lo que me dijeron. Crow: Definitivamente "Eternal Darkness". Panteón: "Kameo" sin duda alguna. Conejo: "Eternal Darkness", quiero ver este juego que para sorpresa de muchos está siendo producido por Nintendo. Axy: "Kameo" ya que promete algo innovador. Spot: "Star Fox Adventures", Rare ha trabajado mucho en él.
Aunque Star Fox solamente tuvo un voto, es el juego que más adelantos ha mostrado.
Espero que estos puntos de vista hayan sido de utilidad.

♦

Hola cuates del Club Nintendo. Les mandaría saludos pero creo que ya tienen de sobra. Bueno, vamos a las preguntas:
1.-¿Se supone que va a haber una secuela para el Golden Sun? Porque al final del juego dice "continuará".
2.-¿Por qué el GBA no incluyó el puerto infrarrojo como el GBC?
PD: Si alguno de ustedes quería la opinión de nosotros sobre el Golden Sun les puedo decir que tiene muy buena historia y por todo lo que ofrece se merece un 10.

Jorge Plata

Sí, todo parece indicar que este es el principio de una gran saga que Nintendo ya tenía preparada para todos nosotros.
El Game Boy Advance no cuenta con este puerto por el simple hecho de que la información que se puede manejar por este medio es muy poca, por lo mismo Nintendo decidió quitarlo y bajar los costos del sistema para que no te saliera tan caro.
Sí, a nosotros también nos ha parecido un excelente RPG.

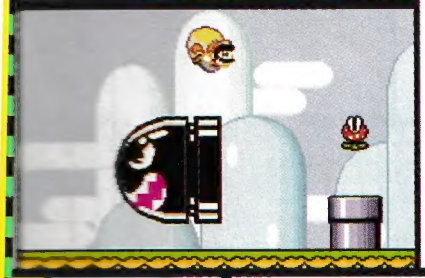
Golden Sun
GBA

♦

Muchas gracias por tu preferencia y espero que sigamos con tu participación el mes siguiente, en unos días más se llevará a cabo el gran sorteo de nuestro décimo aniversario y gracias a ti, hemos contado con una gran respuesta.
Aún no terminamos de definir lo que habrá en nuestro cyber-espacio, pero puedes estar tranquilo porque todo lo que estamos haciendo es de fans para fans.
Te recordamos nuestra dirección:

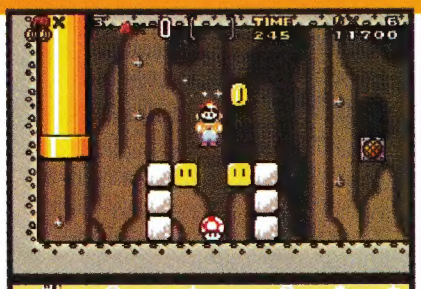
Hamburgo #10 1er Piso
Col. Juárez
C.P. 06600
México, D.F.

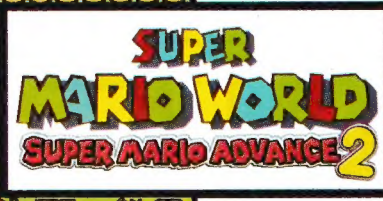
O escríbenos a nuestro e-mail:
clubnin@nintendo.com.mx



¿Quién no recuerda las grandes glorias del 2D cuando el Super Nintendo reinaba? ¿Recuerdas la impresión que te dio la primera vez que viste fotos del primer juego de Mario para los 16-Bits? ¿Y por qué no revivir esos momentos con el Game Boy Advance?

Super Mario World se caracterizó por ser la cumbre de Mario en el universo 2D y no es para menos. La gran inventiva de Shigeru Miyamoto se propagó inmediatamente desde el lanzamiento





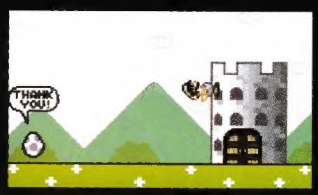
de este título en 1991. En esta readaptación podemos ver grandes cambios aparte de la cuestión gráfica, ya que la compresión de datos que puede realizar el Game Boy Advance es tal, que se incluyeron varias voces dentro del juego en momentos claves para enfatizar el momento.

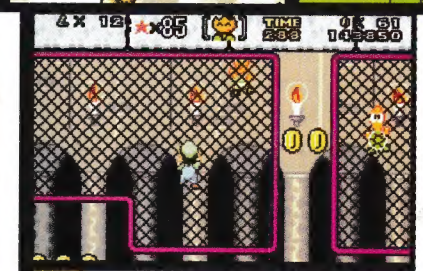
A pesar de que casi todo el mundo ha jugado esta historia en el Super Nintendo, se le ha modificado el control a nuestro gran amigo Luigi, el cual podrás intercambiar por Mario y viceversa antes de entrar a cada escena. El nuevo Luigi se controla de una forma similar como cuando hizo su aparición en Super Mario Bros. 2 para el legendario NES, por lo que podrás flotar un poco más de tiempo en el aire aparte de que tarda un poco más en correr.

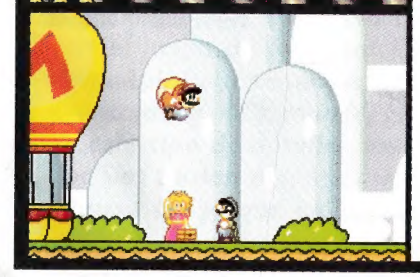
Con las clásicas escenas, la gran familia de Bowser está de regreso con sus terrenos preparados para enfrentar a cualquier invasor que ose poner un pie en él, intentando rescatar a la princesa Peach. Pero para hacer un buen equipo,

Yoshi se une a los hermanos plomeros para penetrar hasta el castillo mismo del infalible Bowser y detener su malévolo plan antes de que sea demasiado tarde.

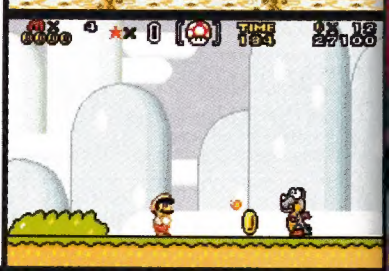
Es lógico pensar en la gran cantidad de escenas, los caminos alternos, una gran variedad de enemigos y amigos, saltos, precipicios y todo, absolutamente todo lo que ha hecho de Super Mario World un clásico de todos los tiempos así como todos los juegos en los que ha participado este bigotón bonachón.







Pero esas no son todas las mejoras ya que se han implementado algunos detalles en el aspecto "versus", ya que independientemente de que sea el juego de Mario Bros., tendrás más escenarios además de algunas cosillas extras para darle más emoción al combate.
Gracias al recuerdo y a que Nintendo nos ha brindado la oportunidad de poder revivir las memorias de antaño, este mes lo consideramos justo para que se encuentre en Nuestra Portada.



SUPER
MARIO WORLD
SUPER MARIO ADVANCE 2
¡Cómpralo Ya!
GAME BOY ADVANCE
gamela
Encuéntralo en las principales tiendas departamentales y de autoservicio. www.nintendo.com.mx
© Nintendo 2002. TM, y ® Game Boy Advance son marcas registradas de Nintendo.

+++TOP++++ NINTENDO

LOS MAS VENDIDOS

1 SUPER SMASH BROS. MELEE

Lo dijimos: este juego llegó con una fuerza increíble y por lo tanto, se mantiene en la primera posición en el Top Ten. Aunque la manera de jugarlo es exactamente igual a la versión de N64, tiene muchas mejoras y movimientos más retocados para hacerlo más vistoso y divertido. Además de esto, tiene muchísimos personajes a elegir y descubrir, dado que algunos están ocultos. Otra cosa que está muy padre y que lo hace muy recomendable es el reto de los mini-juegos que puedes obtener durante tus avances, ya que son muy divertidos y puedes competir para poner récords y presumirlos a tus amigos. Definitivamente, no puedes dejar de jugarlo.

2 PIKMIN

Como siempre, Nintendo innovando en el mundo de los videojuegos y qué mejor que un título que conjuga diversión, reto, buen concepto y para toda la familia; Pikmin es el resultado de esta mezcla y no por nada está en la segunda posición. Este juego es bastante recomendable para todo tipo de videojugadores, desde los más pequeños o principiantes, hasta los veteranos del control, pues puedes perderte en los mundos altamente detallados de Pikmin mientras ayudas al Capitán Olimar a conseguir las partes de su nave espacial y pueda regresar a su planeta. Si eres un fanático de los juegos tipo Lemmings, no puedes dejar de checar este divertido juego.

3 STAR WARS ROGUE LEADER: ROGUE SQUADRON 2

Otro de los juegos que llegaron con mucho "Punch" es esta secuela del gran éxito de N64, que desde que se mostraron las primeras fotos y videos, dejó pasmados a todos los fans de Star Wars y del control. En esta aventura deberás enfrentarte al imperio en muchas misiones donde pilotearás diferentes naves de la rebelión, muy al estilo de las películas. El reto también es un elemento del juego que lo hace que tenga un "Replay Value" bastante bueno es que debes conseguir las medallas en cada una de las diferentes misiones dependiendo de tu puntuería, el número de enemigos destruidos, el tiempo, etc. Este es un buen juego que no debes dejar pasar.

4 NBA COURTSIDE 2002

Por fin, para todos los amantes del deporte ráfaga, llega NBA Courtside 2002. Este es uno de los primeros juegos de deportes para el Game Cube y te podemos decir que es bastante bueno; tiene varios modos de juego y lo mejor de todo es que puedes invitar a tus amigos a echar la clásica, reglamentaria y divertida reta entre cuates, porque como el Game Cube tiene los cuatro Slots para controles, pueden disfrutar de un encuentro amistoso y ¡ver quién es el mejor en el Basket aún si está lloviendo! Y para los exigentes (como nosotros), tiene la opción de editar a tus propios jugadores, con muchísimos detalles no sólo del cuerpo, sino también del rostro, no puedes perdértelo.

5 MORTAL KOMBAT ADVANCE

Una de las sagas dentro del género de peleas que más ha gustado es Mortal Kombat y ahora puedes llevar toda la violencia contigo a donde quiera que vayas. Recuerda que tu misión es impedir que el malvado Shao Khan se apodere de la tierra, así que deberás usar todos tus movimientos, habilidades, poderes, fatalities, babalities y demás para pulverizar a tus enemigos en este torneo donde sólo los más fuertes sobreviven. Como podrás darte cuenta y si has leído últimamente nuestra revista, esta es una adaptación del exitoso Ultimate Mortal Kombat 3 del legendario SNES, pero para decirte la verdad, le mejoraron muchísimo el control, así que, ¿qué esperas para ir por el tuyo?

6 GOLDEN SUN

Este es un título que demostró que no hace falta ser u secuela o refrito de ninguna saga para ser excelente. Gold Sun subió una posición en el Top Ten y es por lo padre que e tá este juegazo; si eres un fanático del género RPG, no te drás ninguna queja sobre este juego que le saca muy bien jugo al Game Boy Advance, pues tiene excelentes gráfic muy buena y envolvente historia y muchísimos ataques, p deres e invocaciones para hacer que tu Game Boy Advan esté siempre en tu bolsillo. Si lo que buscas es un buen jue con un nivel respetable de reto y diversión, no puedes dejar de checar Golden Sun.

7 WARIO LAND 4

Uno de los más carismáticos y codiciosos personajes de Nintendo es Wario y ahora lo tenemos en su nueva versión para el Game Boy Advance, donde por vez consecutiva hace su gloriosa aparición en un título que realmente te hará pasar ratos de diversión descubriendo todo lo que le depara a Wario en el camino, ya sea dentro de una pirámide o en senderos nunca antes explorados. Además en este juego, puedes disfrutar de una especie de minijuegos que le dan un plus al juego. Wario Land 4 es uno de los títulos que no puede faltar en tu colección y que por si fuera poco, cuenta con gráficos y sonido estupendos.

8 DARK ARENA

Este es uno de esos juegos que aunque tengan mucha si litud con otros anteriores, no deja de ser muy bueno. En Da Arena deberás poner tus sentidos y tu coraje a prueba en intrincados mundos en primera persona, que están llenos enemigos y de trampas mortales. Las gráficas, música y la versión son bastante buenos, este juego es altamente re mendable si disfrutas de este género pues encontrarás tod los elementos de un buen título de primera persona. En e juego cuentas con una buena cantidad de armas para elimin a tus enemigos, los cuales están muy bien hechos; definit vamente, no debes dejarlo pasar.

9 ADVANCE WARS

La estrategia cada día toma mayor euforia entre los videojugadores y títulos como Advance Wars, fomentan a que rápidamente crezca el interés por todos aquellos títulos donde no sólo domines a un personaje, sino a un batallón en contra de un enemigo en particular. Advance Wars podrá ser jugado por 2 personas simultáneamente para darle mayor sabor al juego, y no es por nada pero la verdad cuenta con muy buena movilidad y sobre todo las animaciones en cada enfrenamiento. La música en este juego es bastante dinámica. Así que si estás buscando un juego de estrategia que no sea monótono, checa esta gran oportunidad.

10 POKEMON CRYSTAL

La fiebre de los monstruos de bolsillo más famosos y orig les no ha perdido fuerza y eso que todavía estamos espera ansiosamente a ver qué sorpresas nos deparan las versione Game Cube y de Game Boy Advance que nos han prome Mientras eso sucede, puedes checar este gran juego que, c sabemos, es una versión especial basada en las exitosas ve nes Gold y Silver, que son la continuación de Red, Blue y Yel En esta versión podrás disfrutar de todos los elementos d versiones Silver y Gold además de un par de cosas nuevas, c el enigma de los pokémon Unown, así que es muy recome dable si eres todo un maestro Pokémon.

LOS MAS RECOMENDABLES

SUPER SMASH BROS. MELEE

[illegible] un juego que simple- [illegible] podemos dejar de [illegible] mismo disco te lla- [illegible] cada vez que lo [illegible] jugar. En Super [illegible] Brothers Melee tienes [illegible] qué hacer: ter- [illegible] juego con todos los [illegible] a los perso- [illegible] terminarlo con [illegible] todos lo esce- [illegible] todos los tro- [illegible] los minijuegos, [illegible] es todo un [illegible] no puedes dejar pa- [illegible] es muy recomen- [illegible] retas pues pue- [illegible] hasta cuatro [illegible] vez. Te recomen- [illegible] que jueguen [illegible] y que estos varíen [illegible] todos jueguen [illegible]

2 TEKKEN ADVANCE

Uno de los más destacados juegos de combate cuerpo a cuerpo es sin lugar a dudas Tekken y ahora qué mejor que poder jugarlo en cualquier parte donde te encuentres a través del Game Boy Advance. Tekken Advance es una variante del tan afamado Tekken que pudiste haber visto en las arcadias y ahora en su versión portátil, nos es grato mencionarte que cuenta con todos y cada uno de los diversos personajes, además de poseer toda la gran variedad de movimientos que hicieron de este juego un clásico de peleas. Además, lo podrán jugar hasta 2 personas simultáneas para un mayor reto y diversión.

3 PIKMIN

¿Cómo no podemos dejar de recomendarte este gran juego que nos ha tenido como pequeñuelos por horas enteras? Pikmin es realmente divertido y sumamente adictivo, ideal para todo tipo de videojugadores, no importando la edad ni el sexo. Con toda la garantía de la empresa líder en el ámbito de los videojuegos, puedes esperar de Pikmin lo mejor y lo tendrás. Pero Pikmin no es sólo juntar plantitas y ya, debes saber cuidarlos y guiarlos de la mejor manera posible para que puedas recuperar todas las partes de tu nave y que el Capitán Olimar regrese a casa sano y salvo.

4 NBA COURTSIDE 2002

Este es uno de esos juegos que pones por primera vez y no puedes dejar de jugarlo. Como aquí en la redacción casi no echamos la reta, pues te imaginarás que una vez lo pusimos, no lo hemos dejado. NBA Courtside 2002 es un título bastante recomendable si disfrutas de una buena tarde con tus cuates y quieren echarse una competencia; pueden jugar en equipos de dos contra dos o bien, todos en contra del CPU para que no haya rencillas. El control y la manera de jugarse es sumamente bueno y puedes realizar muchas clavadas y jugadas dignas de una buena repetición instantánea.

5 STAR WARS ROGUE LEADER: ROGUE SQUADRON 2

Aquí en la redacción somos asiduos fanáticos del séptimo arte y todos concordamos en que Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron 2 es lo más cercano que puedes estar de una batalla real dentro de una nave de la alianza rebelde. Las gráficas son impresionantes, gracias al poder del Game Cube y la música, así como las escenas de las películas son increíbles. Así que si eres fan de la serie o de los juegos tipo Shooter no te lo puedes perder. Esperamos que piensen en sacar después una secuela donde puedas elegir entre el imperio y la alianza para que tengas más perspectivas de este gran universo que es Star Wars y hacerlo más interesante, ¿no crees?

6 THE KING OF FIGHTERS EX

Cuando pudimos jugar el KOF 95 en el Game Boy nos sentimos muy contentos y lo traíamos siempre con nosotros, sin importarnos las limitaciones del sistema: con el 96 pasó lo mismo (que para colmo no llegó a América). Ahora podemos disfrutar de un buen KOF en cualquier parte sin límites, en esta versión tienes todo lo que necesitas para una buena reta por medio del cable link. Los personajes son bastantes y todos tienen muchos poderes, movimientos especiales e inclusive puedes usar a los Strikers para que las peleas sean igual que en las salas de Arcadias, sin tener que salir de tu casa. Es una muy buena idea que podamos disfrutar de juegos clásicos de peleas en versión portátil tan bien hechos, tenemos KOF, MK, SFII y esperemos que se les prenda el foco y lancen un Killer Instinct para el GBA.

7 GRADIUS GALAXIES

Una de las cosas que nos fascinaron del Game Boy Advance es la facilidad que hay para hacer nuevas versiones de juegos que hicieron historia como es el caso de Gradius, un excelente Shooter que siempre ha sido bastante agradable de jugar. En esta nueva versión, podrás disfrutar de un buen juego de naves con todos los elementos necesarios como los poderes, disparos en varias direcciones, jefes de gran tamaño, entre otros. Este es un título bastante recomendable para los que gusten de un buen juego clásico, como nosotros. ¡El Conejo no lo dejaba ni para ir a comer!

8 MORTAL KOMBAT ADVANCE

Este es otro de los juegos que no puedes dejar en el cajón. Una buena reta de Mortal Kombat es buena en todos lados y qué mejor que esta versión que está completísima. Ahora podemos llevar la violencia a cualquier parte y poder jugar contra tus cuates en donde quieras gracias al Game Boy Advance. Como podrás ver, el Advance es un super sistema y el rey de los portátiles; qué mejor que llevarte las arcadias a todos lados, además de los grandes juegos que han aprecido, exclusivos para este sistema. ¡No podemos esperar para ver el siguiente paso!

9 DARK ARENA

Este es otro juego recomendable para las retas en cualquier parte, además de ser un muy buen juego de primera persona. Aunque ya hemos visto buenos juegos como Doom y Backtrack, Dark Arena es una muy buena opción si te gustan este tipo de juegos o bien, si deseas un nuevo reto. En Drak Arena te enfrentarás contra enemigos muy bien realizados y en escenarios muy padres, debes poner tus cinco sentidos para poder salir victorioso de esta prueba, además de que debes saber usar bien tus armas para que no sufras mucho al enfrentarte a los enemigos más grandes.

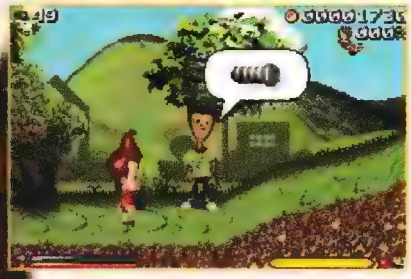
POWER PUFF GIRLS: MOJO JOJO A GO-GO

[illegible] chicas superpoderosas siguen teniendo mucho [illegible] mejor muestra que este nuevo juego para el Game [illegible] donde deberán usar sus súper poderes para en- [illegible] al malvado Mojo Jojo en un juego tipo [illegible] bastante divertido. Al intercalar a cada una de ellas, [illegible] reservar poderes para enfrentar a los jefes o en situa- [illegible] peligrosas. Un juego para todas las edades y gustos.

A FONDO

Jimmy Neutron Boy Genius

La nueva serie animada de Nickelodeon ha comenzado a tomar forma dentro de la industria de los videojuegos y THQ se ha encargado de comercializar su encarnación en el Game Boy Advance. Jimmy es un niño como cualquier otro, pero con un coeficiente intelectual que asombraría a cualquier ser de este planeta. A sus diez años de edad, Jimmy ha construído un fiel aliado de nombre Goddard, quien es un robot con la forma de un perro, pero a parte puede transformarse en diferentes herramientas que auxilian a Jimmy en todo momento.



Una inteligencia de otro planeta ha llegado a la Tierra y ha capturado a todos los padres. Gracias a sus habilidades, Jimmy es la persona idónea para perseguir a estos bandidos intergalácticos y rescatar lo más preciado de todos los niños de la Tierra. Pero para esto, tendrá que construir una nave capaz de viajar grandes distancias en el espacio y aquí entra la ayuda del buen Goddard, quien lo apoyará a recolectar todas las piezas necesarias para construir la nave y emprender el viaje.

AVENTURA

LANZAMIENTO
DICIEMBRE
2001

© Nickelodeon © 2001, THQ

Claro que la misión de Jimmy no es tan simple como parece, por lo que tendrá que utilizar su cohete para alcanzar objetos que se encuentren a grandes alturas a parte de su pistola láser o el miniaturizador, para defenderse de cualquier movimiento ofensivo.

A pesar de ser un juego de plataformas al estilo tradicional, los programadores utilizaron modelos en 3D para presentarlos en un juego muy vistoso y entretenido para cualquier jugador. Con 24 niveles y cuatro escenas extras, Jimmy Neutron es un juego lleno de aventura en donde tendrás que encontrar todos los objetos que Jimmy necesite para superar un sinfín de obstáculos.

Jimmy Neutron es el primer dibujo animado de Nickelodeon producido totalmente en 3D que será lanzado en América Latina. Esta nueva serie se ha producido simultáneamente en Cine, Televisión e Internet.

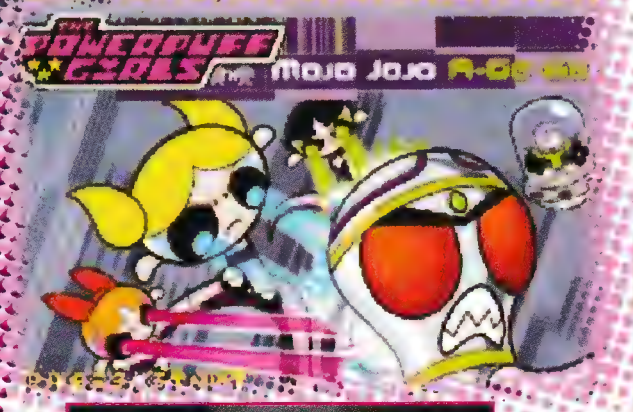
Jimmy Neutron es un niño genio de diez años que vive en Retroville, quien usa su inteligencia para inventar mecanismos que le den ciertas ventajas en su vida. Junto a su mejor amigo Goddard, un perro mecánico capaz de transformarse en teléfono, estéreo, caja de herramientas y pantalla de computadora, puede rescatar a sus padres de extraterrestres, salvar a la tierra y regresar a casa justo a la hora de la cena.

Jimmy es extraordinariamente inteligente y es tan sensible como cualquier niño. Ocasionalmente utiliza su "poder" para salvar al mundo, pero al mismo tiempo experimenta miedos y deseos que sienten la mayoría de los niños de su edad. Jimmy sabe mucho de ciencia, pero poco de la vida y piensa que la mayoría de los problemas se pueden resolver con una ecuación matemática o un invento.

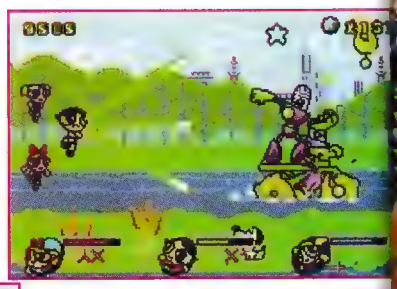
En este mes de marzo, Jimmy Neutron hará su debut en el cine y posteriormente se lanzará la serie de televisión, lógicamente en el canal de Nickelodeon.

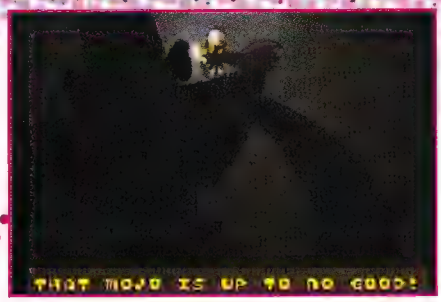
Ricoline

A FONDO



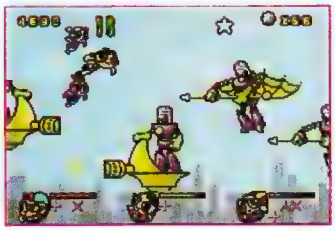
Las chicas favoritas de todos están de regreso para el Game Boy Advance y esta vez harán todo lo posible por detener de una vez por todas al maligno Mojo Jojo. Las ventajas que este título proporciona al sistema se ven a simple vista, ya que contiene varios cinemas muy al estilo de esta serie además de contar con voces para darle mayor énfasis al juego.





Mojo Jojo ha robado una gran cantidad de diamantes para darle vida a todo un ejército de robots que bajo su control tomarán la ciudad de Townsville. Pero para todo mal hay una cura, así que las Chicas Súper Poderosas tomarán cartas en el asunto y utilizando sus súper poderes, detendrán esta ola del mal y restaurarán la paz en este bello pueblo.

Aunque muchos piensen que este juego es un simple shooter, a pesar de todo tiene su reto. Al inicio de cada nivel, contarás con las tres chicas, Bombón, Bellota y Burbuja, pero al recibir varios impactos, irán cayendo como moscas, así que lo más recomendable es alternarlas para que se puedan recuperar un poco de los ataques enemigos y que puedas pasar el nivel sin mucha dificultad.



Uno de los puntos que le dan bastante vida al juego es que precisamente los enemigos te motivan para que cambies de chica a cada rato, ya que dependiendo del color de los enemigos y de las gemas que recolecten, será más fácil derribarlos además de que te proporcionarán un mayor puntaje.

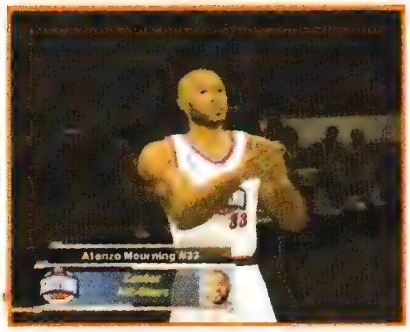
Al ir recorriendo cada uno de los escenarios, encontrarás algunos objetos que te ayudarán en esta lucha contra el mal, tanto como para aumentar tu puntuación, como para hacer más fuertes tus ataques, dándole una variedad al juego que pocos pueden ofrecerte.
Por si fuera poco, también podrás utilizar elementos de los escenarios para eliminar más enemigos de un solo golpe, ya sea con los faros de luz, tomas de agua o rocas para hacer trizas a tus oponentes.

© Bam! 2001, ® Cartoon Network

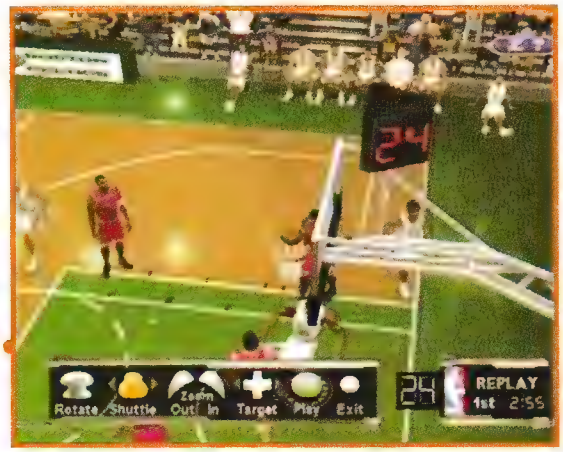
A FONDO

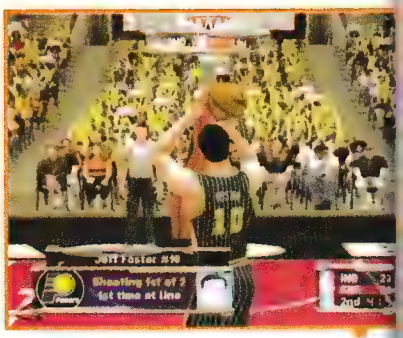
No cabe duda que conforme avanza el tiempo los programadores de videojuegos se vuelven especialistas en el ramo y mediante consiguen experiencia, logran generar títulos que realmente nos dejan sorprendidos una y otra vez. Si recuerdas, hace algunos años se lanzó el primer juego de NBA Courtside para el Nintendo 64 estelarizado por la super estrella del baloncesto Koby Bryant de los actuales campeones Lakers de los Angeles. Posteriormente salió la secuela de este título para el mismo N64 dejándonos boquiabiertos por la sensacional forma de controlar a los personajes, y sobre todo el magnífico trabajo que realizaron al digitalizar los movimientos de los astros del basketball.

Pero qué pasa cuando juntas la experiencia al realizar esos dos juegos y le juntas la gran tecnología del Game Cube, conservando todas y cada una de las características de las anteriores versiones de NBA Courtside e incluyendo mayores tomas de cámara, mejor dominio del control y un narrador que realmente le dé sabor al juego, pues el resultado está plasmado en NBA Courtside 2002 para el Game Cube, un juego que realmente te hará pasar ratos de plena acción en la duela.



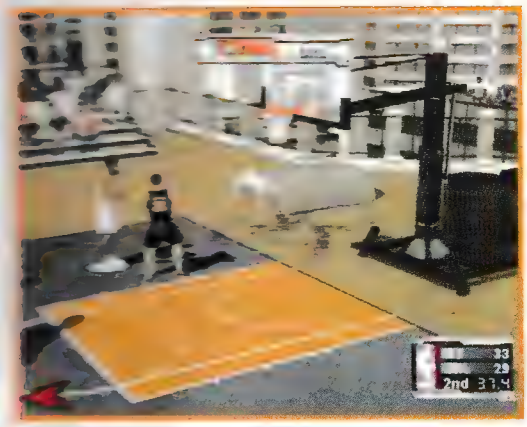
En NBA Courtiside 2002 encontrarás diversas opciones de juego en las que podrás checar tus habilidades como jugador profesional, cada una de estas opciones cuentan con detalles que las hacen diferentes a las demás, por ejemplo, en el modo Quick Play, entrarás en un partido amistoso por así denominarlo, donde sólo necesitas seleccionar tu equipo y el equipo rival, la cantidad de jugadores que entrarán al juego y listo. Aquí participarás en un juego con las reglas oficiales de la NBA.



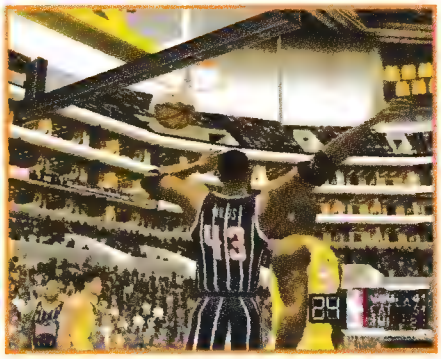


Por otro lado se encuentra el modo de NBA Season Play, que como su nombre lo indica, es donde participarás en toda la temporada de la NBA, desde el primer juego hasta llegar a la gran final para ganar un anillo de campeonato. Como debes imaginarte, aquí participarán los jugadores con nombres, uniformes, equipos y hasta

estadios oficiales de la NBA. En este modo de juego, podrás activar una opción que se llama Fantasy Draft, que es en donde eliges el equipo que más te agrade y lo podrás armar con cada uno de los jugadores que más creas conveniente, lo que se puede resumir en que, de esta manera conseguirías tu Dream Team sólo con jugadores estrellas en la duela.

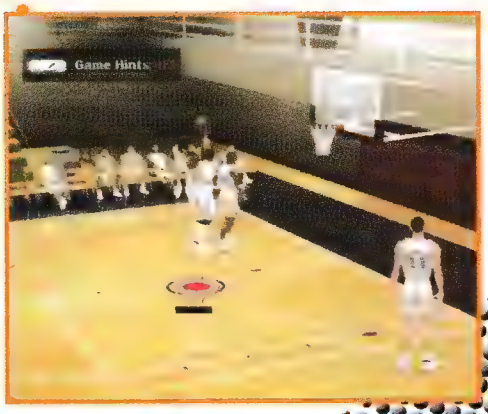


Pero si quieres tomar un pequeño descanso de las reglas oficiales tan marcadas de la NBA y hasta jugar con un balón similar al de los tradicionales Harlem Globe Trotters, podrás entrar en un modo de juego que realmente dejará salir lo más alocado y alucinante del basketball, ya que en el modo de Arcade Play sólo participarán 3 jugadores por equipo en una cancha callejera, pero eso no es lo alocado del asunto, sino que así como en NBA JAM, aquí los jugadores podrán dar saltos verdaderamente increíbles que ni el profesor boligoma hubiera realizado, además de poseer una forma muy dinámica de realizar las clavadas y retaques del balón.



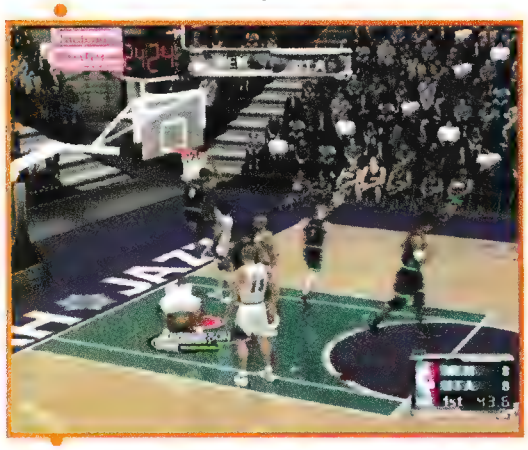
Otra de las cosas atractivas de esta modalidad de juego, es que eventualmente aparecerán unos círculos de colores ya sea rojos o verdes dentro de la cancha, que pueden poseer un número o un signo de interrogación, así que si realizas un disparo desde donde está dicho círculo, ganarás los puntos indicados dentro del círculo. Como te podrás dar cuenta, este es un modo de juego bastante desestresante para salir de la rutina, ya que además "aquí no hay reglas", así que podrás cometer cuantas faltas gustes para ganar el encuentro.

En la segunda subcategoría de Skills Play, entras a el modo de práctica. Lo interesante es que, además de checar la forma de realizar cada uno de los movimientos básicos como pase de balón, encestes, tiros de larga distancia o los espectaculares "Ally Up", tendrás una serie de temas de ayuda con lo que podrás elevar aún más tus habilidades dentro de la duela virtual de NBA Courtside 2002.



COMPAÑÍA
Nintendo
SISTEMA
NO. DE JUGADORES
4
CLASIFICACIÓN
E
DESARROLLADOR
Nintendo
MEMORIA
DVD
CATEGORÍA
LANZAMIENTO
2002

No obstante a toda la gran variedad de alternativas que te ofrece este juego, podrás crear tus propios personajes en la modalidad Create a Player, dándoles características diferentes a cada uno de ellos, como por ejemplo, el color de piel, el tipo de cejas, bigote o barba, la complexión del cuerpo e incluso

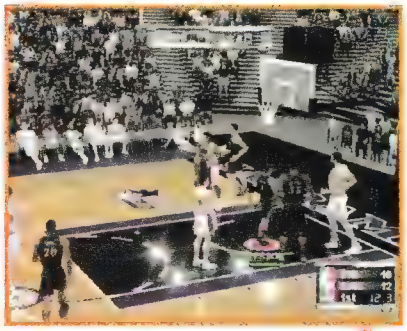


características como tatuajes o accesorios. Una vez que hayas decidido como se verá tu jugador, podrás dejarlo como agente libre para introducirlo en algún equipo de tu agrado, lo malo de esto, es que desgraciadamente no aparecerá su foto cuando sea el inicio del juego.

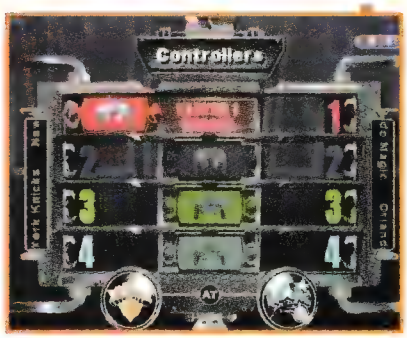
Y si aún así deseas otra forma de juego, podrás entrar en Skills Play, que es en donde se encuentran dos subcategorías de juego, una es el ya clásico 3-Points Contest, donde te enfrentarás en un tipo torneo contra algún otro jugador, para checar quién es el mejor encestador desde el área de los 3 puntos.

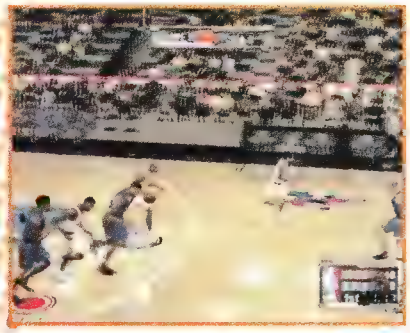
Recuerda que para grabar la temporada que inicies en este juego necesitarás una Memory Card con un mínimo de 7 espacios libres para que registres tus datos, ya sea de la misma temporada o de jugadores que hayas creado, así como las transferencias y modificaciones que le hayas hecho a cada equipo. Si no posees este accesorio, podrás hacer uso de todas las categorías del juego, como crear personajes o editar equipos, pero lógicamente no podrás guardarlos para usarlos posteriormente.

¡Ah! Pero si te preguntabas si aparecen todos los jugadores oficiales de la NBA en este juego, te podemos decir que en su gran mayoría podrás observar a los diversos jugadores, sin embargo, algunos brillan por su ausencia como el mexicano Eduardo Nájera que no aparece por ninguna parte del juego, sin embargo, quien sí aparece como titular en los Wizards es Michael Jordan quien después de una larga ausencia en la duela, regresa para sorprendernos con sus habilidades.

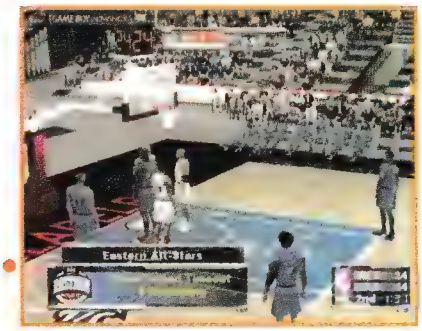


Pero no sólo es un juego gráficamente bonito, sino que encontrarás la función del control de lo más amigable que te puedas imaginar, para darte un ejemplo te podemos decir que los pases de balón los podrás realizar ya sea con alguno de los botones X o Y que es como comúnmente se usaba, pero lo interesante en NBA Courtside 2002 es que además podrás utilizar el Stick direccional "C" para enviar los pases, con lo que controlarás aún más cada movimiento que realices. Esto también te facilitará el realizar los Ally Up e inclusive lograr mejores encestes.



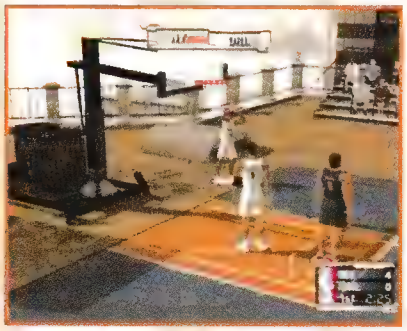


Algo que no puede pasar desapercibido es el hecho de que este juego no lo hicieron "al aventón" como algunos otros títulos de baloncesto, sino que para NBA Courtside 2002, se basaron plenamente en las estadísticas de cada jugador para destacar sus habilidades dentro de la duela, por ejemplo, si eliges a un gran tirador como Stockton para los tiros libres, tendrás más probabilidad de encestar, ya que si te toca tirar con el Shaq, que como bien sabes, aún no domina ese terreno.



Gráficamente el juego es sorprendente y no es para menos, ya que gracias a la tecnología del Game Cube, se logran gráficos sumamente pulidos y muy realistas en comparación con muchos otros juegos de este deporte que hemos podido checar. Así mismo, gracias a los movimientos de cámara y a las repeticiones de las mejores jugadas, podrás checar más a detalle los momentos cumbre que realices. Así mismo, este juego destaca por el excelente Motion Capture en los jugadores, que hace que estos se vean mucho más realistas en cada uno de los movimientos que realizan, desde cómo caminan o pivotean el balón, hasta la forma de saltar o mandar un pase.

Ya para finalizar, te podemos decir que este es un juego que no puedes dejar de checar y sobre todo es de esos títulos que no pueden faltar en tu colección, ya que cuenta con todo lo necesario para mantenerte entretenido por un largo rato. Además si te cansas de jugar solo, podrás invitar a 3 amigos más para que disfruten de un partido en la duela virtual de NBA Courtside 2002, en cualquiera de las diferentes modalidades de juego, excepto en los Skills Play. Así mismo, y no por echarle flores al juego, podemos decir abiertamente que es uno de los mejores títulos que han salido hasta la fecha de basketball y que aunque no cuenta con todos los jugadores de la NBA, tendrás la facilidad de editarlos en el modo de Create a Player. Así que eres un aficionado al basketball y gustas de participar en un juego realista y fácil de dominar, NBA Courtside 2002 es una oportunidad única para tu Game Cube.



RANKING

NBA COURTSIDE 2002

EL CONEJO

La verdad es que no soy muy fanático a los juegos de deportes, pero con todas las opciones y el gran control que tiene este gran juego de baloncesto, es imposible no poner los ojos en él. Una vez que lo juegues unos minutos, simplemente no podrás parar. Y por si fuera poco, las opciones para crear a tu propio personaje de la NBA son impresionantes, dándole mucho valor para que lo juegues una y otra vez.

5.0

CROW

Este ya es el tercero de esta serie de Courtside y no es por nada, pero vaya que les quedó excelente esta versión para el Game Cube, ya que aprovecharon ampliamente todas las características y capacidades del sistema para generar este juego. Lo mejor de todo es que cuenta con una magnífica movilidad y gráficas, además de una asombrosa captura de movimiento que hace más realista el juego.

5.0

PANTEON

Siempre lo he dicho, una buena reta es lo mejor para mantenerse en forma y no oxidarse en el control. Si lo que buscas es un buen juego para esto, puedes contar con que éste te mantendrá ocupado por mucho tiempo, ya sea tú solo o bien, en encuentros entre cuates. La opción que me encantó es la de editar a tus jugadores pues nos pusimos a editar a todo el vecindario. No lo pienses dos veces, ¡checa este juego!

4.0

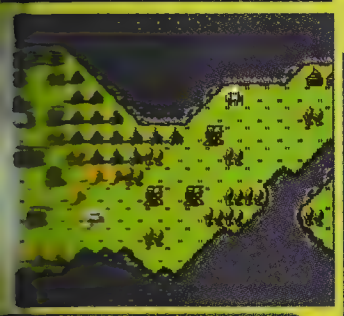
EL CONEJO EN EL PAÍS DE LAS MARAVILLAS

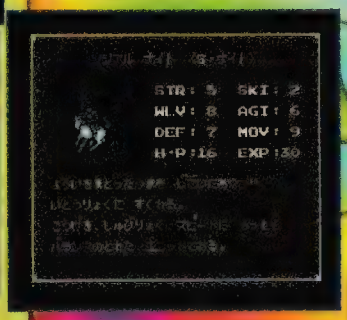
...er Chávez "Conejo"

Muchas gracias por sus correos tanto escritos como electrónicos, espero que no los haya hecho esperar demasiado desde Enero, pero por cuestiones laborales tuve que posponer mi sección hasta hoy. Bien pues como me lo han pedido, hoy les platicaré de la gran saga de Fire Emblem tanto como para el Famicom (NES) como para el Super Famicom (SNES).

Lógicamente, estos títulos solamente salieron en Japón, ya que este tipo de juegos no eran muy bien recibidos en nuestro continente, pero las cosas han cambiado y gracias a la euforia que ha causado Super Smash Bros. Melee, todo mundo me pregunta "¿qué onda con Marth y Roy?", "¿que tan buenos son sus juegos como para que Nintendo los intente revivir?" y claro está, estoy para aclararles todas sus dudas y peticiones.

Para empezar, la saga tuvo sus inicios en el grandioso Famicom por ahí de 1990 con el título de Fire Emblem, un juego de estrategia bastante sencillo con el que manipulabas una gran cantidad de guerreros y tratabas de impedir que los enemigos se apoderaran de tu territorio. Aquí es donde por primera vez aparece nuestro héroe Marth, aunque con unas gráficas bastante pobres, el concepto era simplemente genial para un juego de estrategias.





Un año después, Inteligent Systems trató de simplificar el concepto con Fire Embrem Gaiden para el mismo sistema. Esta vez las batallas se habían simplificado y todo el juego era bastante lineal, para que todos los jugadores no se perdieran tan fácilmente y lógicamente, les interesara más la historia, así como el modo de juego. De hecho se llegaron a utilizar comandos más sencillos como ataque en grupo, asalto y reagrupamiento entre otros, para evitar que se perdiera demasiado tiempo.

Fire Emblem Gaiden - Famicom

En 1993, ya con algo de experiencia en el Super Famicom, se lanza al mercado el tercer juego, sin embargo es una readaptación de la primera historia, con el nombre de Fire Emblem: Monsyo no nazo en donde lógicamente se retoma toda la sencillez del original, pero

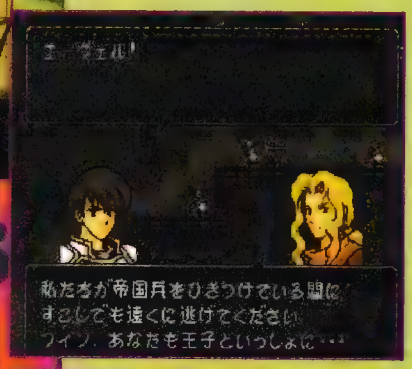
super adornado con diversos escenarios y una excelente selección de temas musicales.
Claro está que Marth regresa con una mejor apariencia además de contar con un gran número de tropas para hacer justicia. Gracias a todos los recursos que ya mencionamos, Fire Emblem logra colocarse rápidamente como un éxito.

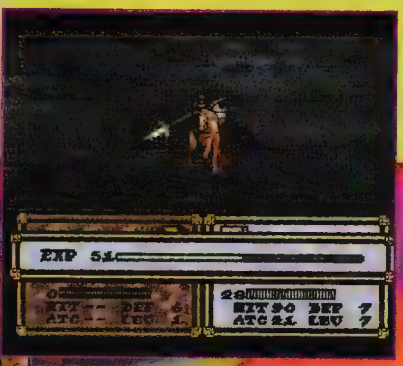
Fire Emblem: Monzyo no nazo - Super Famicom

Para 1996, la cuarta parte se hacía presente en el Super Famicom, con nuevas opciones y un "game play" mucho más elaborado. Fire Emblem: Seisen no Keifu cuenta con mayor animación así como más opciones y personajes que se unirán a tu causa para hacer que el reino se libere de tan terrible tirano y opresor.

Fire Emblem: Seisen no Keifu - Super Famicom

Para cerrar el siglo, Inteligent Systems y Nintendo deciden lanzar la quinta parte de la saga como Fire Emblem 5 Trachia 776 en el Super Famicom. Esta última parte inicialmente se vendió para el Nintendo Power System que es una máquina en donde colocas un cartucho en blanco y te graba el juego que desees. Gracias a su éxito, posteriormente se hizo una producción en cartucho para todos los fans de la saga. Claro que se nota una increíble evolución en el sistema de juego a parte de contar con mucho más opciones a parte de la gran variedad de personajes que entran en la batalla.





Fire Emblem 5 Trachia 776 - Super Famicom

Para quienes no estén muy familiarizados con los juegos de estrategia, te pongo un ejemplo sencillo: Advance Wars; Lógicamente este título también contaba con una gran trayectoria en Japón antes de que llegara a nuestro continente, a parte de que también tiene algo que ver la gente de Inteligent Systems, pero eso ya es harina de otro costal. Como ves, Fire Emblem se ha caracterizado a lo largo de los años por innovar en formas muy diversas e Inteligent Systems junto con Nintendo lo han llevado muy lejos con características peculiares que no encontrarás fácilmente en otros juegos de este género.

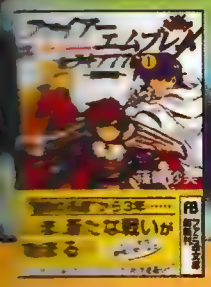
Algunos datos singulares de toda la saga es que tienes que salvar a todos los pueblos que se encuentren en el área de batalla. Esto le da mucha interacción con los escenarios a parte de las clásicas variantes de terrenos que influyen en los combates. Las armas son realmente esenciales al igual que las magias por lo que tendrás que cuidar en todo aspecto que no te quedes sin municiones. En casi todos ellos, tendrás que cuidar a cada uno de los integrantes de tu armada ya que una vez que son eliminados, no los volverás a ver jamás.

Lógicamente cada vez que alguno de tus soldados ataque o sea atacado, ganarán un poco de experiencia para que así te puedas preparar a las nuevas legiones de enemigos y estés a su nivel cuando llegues a ellos. Por si fuera poco, en algunos niveles de la saga, se implementó el método de rango de visión, dejando a los enemigos cubiertos por un velo negro, el cual deberás descubrir poco a poco para encontrar tus objetivos y completarlos. Esto le da más dificultad al juego, haciendo que trabajes con cautela y utilizando sabiamente a cada uno de los integrantes de tu equipo.

Bueno, pero a todo esto... ¿Qué ha hecho Inteligent Systems?
Para todo conocedor, quedaría claro que esta compañía que ha trabajado muy de cerca con Nintendo, ha hecho algunos de los juegos más creativos que muchos hoy en día siguen jugando. Lógicamente comenzaron con el Famicom en la saga de Fire Emblem, pero no se quedaron durmiendo en sus laureles y se unió al Super Famicom y el gran accesorio de Nintendo, el Super Scope creando Battle Clash y el juego sucesor de nombre Metal Combat: Falcon's Revenge. Aparte, han trabajado para el Game Boy con el juego de Trade & Battle Card Hero y por si fuera poco, crearon un nuevo sistema de juego de Puzzle para el Super Famicom bautizado como Panel de Pon, que llegó a nuestro continente como Tetris Attack y que la gente de Nintendo Software Technology lo readaptó en el Pokémon Puzzle League para el Nintendo 64. Como puedes ver, Inteligent Systems ha hecho cosas grandiosas que permanecerán para siempre cerca de nuestros sistemas de juegos favoritos.

La verdad es que no hay mucha información con respecto a la historia ya que lo poco que hay está en japonés gracias a que el resto del mundo nunca se había interesado en esta saga, pero los jugadores japoneses han estado tan contentos con esta saga que se han publicado algunos libros e incluso la historia ha incursionado en Comic. Por lo que he visto, hay toda una cultura detrás de el gran legado que ha dejado Inteligent Systems en sus maravillosos juegos de Fire Emblem.

En verdad es una pena que el mercado americano nunca haya llegado a conocer esta saga, estoy seguro de que se codearía fácilmente con algunos RPG famosos. Pero la esperanza muere al ultimo y según algunas malas lenguas, una nueva parte de la saga llegará al Game Boy Advance en muy poco tiempo, de hecho, lo más probable es que nos enteremos de algo en el próximo E3 o hasta el Space World de este año y mantendré los dedos cruzados para que este juego sí llegue a nuestro continente (que es lo más seguro gracias a que Nintendo incluyó a Marth y a Roy en el juego de Super Smash Bros. Melee ¿no crees?).



Sé muy bien que no pude detallar demasiado debido al espacio, pero te prometo investigar más a fondo la historia de estos dos personajes.
Le estoy muy agradecido a toda la gente que me propuso revisar estos juegos ya que en verdad son muy sorprendentes.
Entre ellos se encuentran:
Felipe Méndez Trejo, Marco Castro, Martín Esteban Badilla Ochoa (Psy), Juan Arellano, Daniel Jurado
y también a:
Carlos Alberto Vera Estrada, Alejandra Vindas, Fernando Morales Báez, Eiji Ajinomoto. Joel Ledezma (Panamá), Sergio González, Cesar Iván Salazar

En este tiempo me han llegaron algunas cartas que llamaron mi atención, así que sin más preámbulos, veamos lo que me han escrito.

Estimado Conejo, ¿Por qué repetiste toda la información de Evangelion para el N64 si ya se había publicado? Tal vez debiste utilizar algo diferente para mostrarnos este juego en vez de repetir lo que ya habíamos leído.
Por lo general, me encanta tu sección, espero que sigas así y trates de evitar este tipo de situaciones.
mgvirus

Cuando se publicó este artículo de Evangelion 64, estaba muy emocionado ya que muy pocos juegos te manejan la trama tan fiel a una historia como en este caso, por lo mismo, traté de detallar cada aspecto de este juego tan minuciosamente, además porque sabía que era poco probable que llegara al mercado americano. Cuando comencé con mi sección todo mundo me pedía a gritos que hablara de este título, ya que muchos se habían perdido mi reportaje anterior, así que decidí tratar de mantenerlo lo más apegado al original para que no sintieran que no los tomaba en cuenta. Sé muy bien que utilicé menos páginas esta vez, por lo que tuve que recortar algunas partes, pero creo que mi objetivo de detallar lo más posible las características del juego se lograron.
Mil disculpas para los lectores que como tú, sí leyeron mi articulo anterior, pero espero que entiendas al resto de los fans de esta saga que no tuvieron la oportunidad de encontrar los números atrasados para enterarse de este fenomenal título.

Querido Conejo:
Tengo una grana pregunta que me está matando, ¿Es cierto que Neo Genesis Evangelion sólo va a salir en japonés o entendí mal?
PD: Me encanta tu sección, sigue así.
Morecolla.

Estimado Conejo, acabo de leer el reportaje que hiciste sobre el juego de Evangelion para el 64 y me pareció un juego excelente ya que también soy fan de la serie y quisiera saber si en alguna parte de México pudiera conseguir una copia porque ya lo he buscado por todas partes y no logro encontrarlo.
Espero que me puedas ayudar por que estoy desesperado.
David Vega

El juego de Evangelion para el Nintendo 64 salió en Japón en Junio de 1999 gracias a Bandai, sin embargo, nunca llegará a nuestro continente en el mercado normal, la única opción que tienes para conseguirlo es buscando en las diferentes casas de subastas en Internet, sé que los precios muchas veces son elevados, pero es el único modo en que puedas obtener una joya de estas.

Conejo:
La misión de mi e-mail es que me gustaría que hicieras unos reportajes sobre Final Fantasy V, Star Fox 2, el Disk Drive y Robotech. El FFV es un juegazo al igual que el resto de los títulos, pero ¿Qué les paso? ¿Por qué salieron solamente en Japón y no nos tomaron en cuenta?
Marcos G. (Ashturión MX)

Todos los juegos que me mencionas están en mi lista, pero sobre todo, espero que pronto pueda hacer un tipo de especial dentro de mi sección para explicar todas las características de los periféricos que han salido para todos los sistemas de Nintendo, puedes considerarlo una promesa.

Ahora sí, ya me retiro por este mes, esperando contar contigo para que me hagas saber tus opiniones y solicitudes a través de tus cartas a la dirección de la redacción con algún tipo de anotación en el sobre que es para mi sección o a mi ya conocido correo electrónico:
conejo@nintendo.com.mx
Nos vemos el siguiente mes, después de festejar mi añejésimo cumpleaños.
Espero verte entonces en otro hoyo negro entre el tiempo y el espacio en donde la vida es bella y tenemos nuestra colección de juegos totalmente completa.

MUSEO GOLGO 13

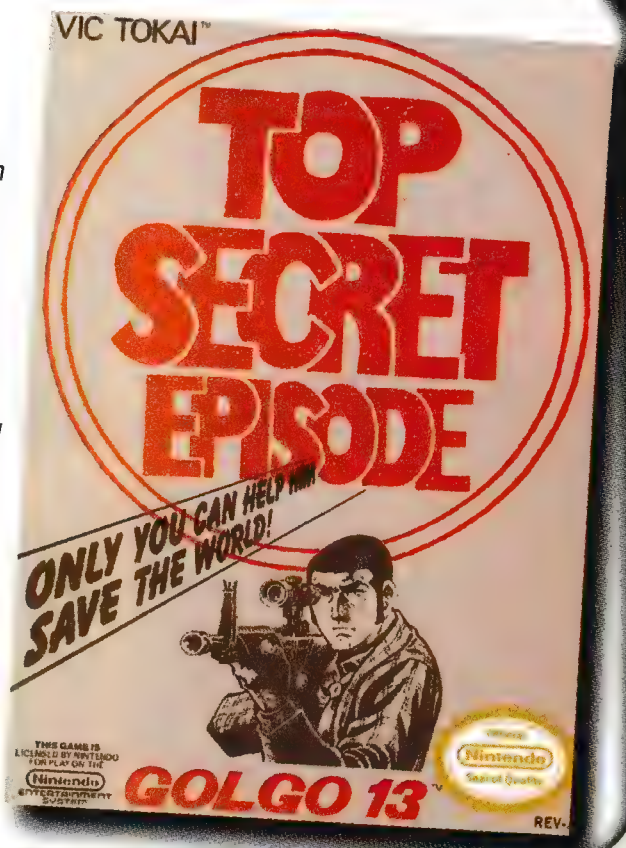
Nuevamente vamos a recordar un par de juegos que pasaron un poco inadvertidos, tal vez sea por las grandes sagas que han estado en el legendario sistema de 8 bits consentido, el NES; como los Contra, los Zelda, Castlevania, Ninja Gaiden, etc, etc. O también porque en América no fueron muy populares que digamos las películas de Golgo 13; los que las conocen es porque gustan de la animación japonesa. Sea cual fuere el caso, esta vez vamos a dedicar este Museo a recordarlos, ya que hemos recibido bastantes cartas preguntándonos sobre estos títulos; entonces vamos a darles una buena checada para que todos conozcamos quién fue el gran Golgo 13.

Golgo 13 es el nombre clave de Duke Togo, un asesino a sueldo bastante malencarado pero altamente eficaz. Sus servicios son requeridos en muchas ocasiones para el bien de la humanidad, después de todo, siempre hay que tomar al mejor ¿o no? Su cuota normal es de 1'000,000 de dólares por trabajo y puede ser contratado como espía en ocasiones, contando con garantía al 100% de eficacia; y una sangre fría, que no siente el menor remordimiento después de liquidar a alguien.

Nombre: Duke Togo
Alias: Golgo 13 o G-13
Edad: Desconocida, se estima entre 30 y 40 años.
Altura: 6'1" Peso: 177 libras
Base de operaciones: Desconocida
Características personales: condición atlética, de reacciones rápidas y posee una gran resistencia al dolor.
Estimado nivel intelectual: 180-215

Seguramente tú te preguntarás el por qué de su nombre clave, pues es realmente algo que nos da mucho en qué pensar sobre la forma de ser de este individuo. Pues resulta que según los historiadores, Cristo fue crucificado en un lugar llamado Golgotha, que quiere decir algo así como "Lugar del Cráneo (o Calavera)". Ahora bien, Golgotha está en la décimotercera colina en esa región específica, lo que quiere decir que el nombre clave del señor Duke Togo fue elegido según el lugar donde murió Cristo y lo que nos da una idea de que le pusieron este nombre para enfatizar su perfil psicológico y su carácter tan "amigable".

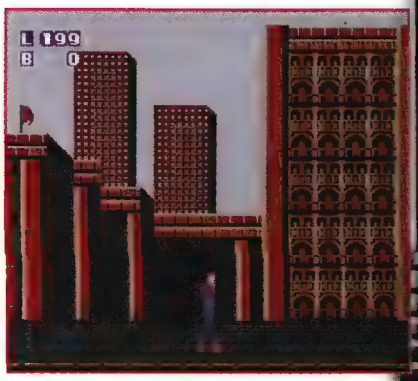
Como te lo mencionamos anteriormente, Golgo 13 es un héroe popular en Japón, siendo una especie de James Bond japonés. Ha aparecido en varias películas, la primera fue Golgo 13: Kuron no kubi (1977), también conocida como Golgo 13: The Kowloon Assignment; la cual es una película tipo Live-Action, o sea actuada por personas. La siguiente cinta fue Golgo 13: The Professional (1983), cinta de dibujos animados con algunos efectos y gráficas generados por computadora. Y la última de sus películas es Golgo 13: Queen Bee (1998), también de anime.



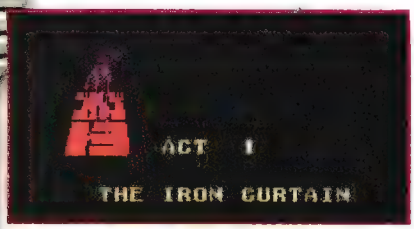
Dada la gran fama de este personaje, aparecieron dos juegos para el Famicom que fueron traidos a nuestro continente y son éstos dos títulos los que vamos a checar, así que empecemos por la primera aventura en videojuego de este temerario héroe.

Golgo 13: Top Secret Episode, 1988

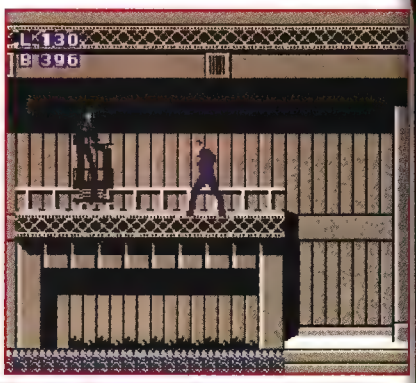
La historia de este juego nos dice que un helicóptero iba sobrevolando la estatua de la libertad, pero repentina y misteriosamente explotó. El helicóptero era de la CIA y llevaba un arma química de gran peligrosidad llamada Cassandra-G. La CIA piensa que el helicóptero estalló como parte de un complot por parte de la KGB, para colmo, el arma química fue robada por alguien desconocido. La única pista es un casquillo de un M-16 que se encontró en los escombros del helicóptero.



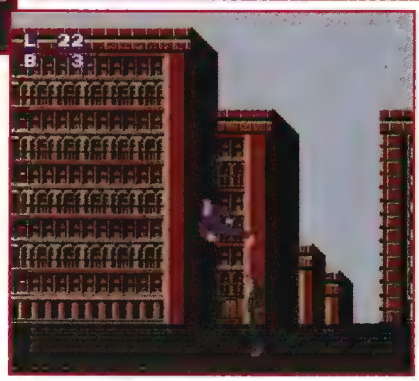
Básicamente, Golgo 13 fue un juego de espionaje donde debías conducir a Togo a desentrañar el misterio en torno al complot del helicóptero. Aunque las gráficas son bastante básicas, el juego realmente vale la pena; cuenta con muchos modos de jugarlo, así que no podías recriminar las gráficas tan simples de algunas partes.



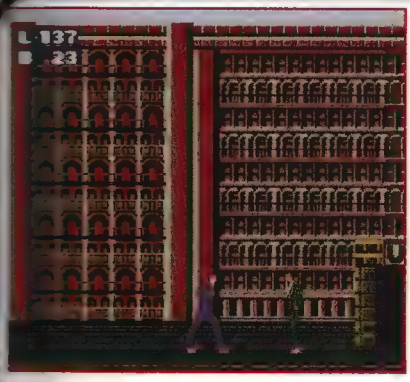
Cada acto tenía su presentación, aunque muy sencilla.



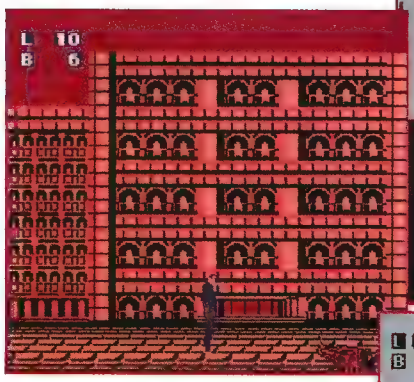
El modo básico era el de movimiento, aquí conducías a Golgo 13 por las calles de la ciudad o dentro de algunos complejos y edificios.

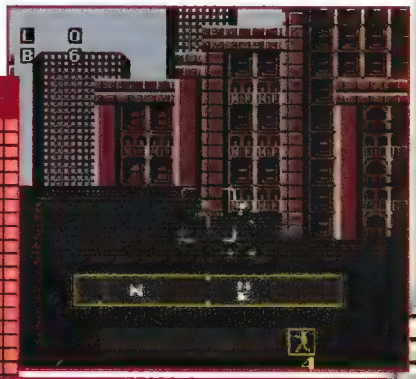


En este modo podías encontrarte personas o civiles que te daban pistas sobre el misterio o simplemente platicaban algo y de este modo pasabas a otros según las circunstancias. También podías atacar a los enemigos con patadas o con tu pistola; para ser sinceros, el atacar resultaba bastante tedioso por la movilidad del juego y constantemente hacías coraje por lo raro de los valores.



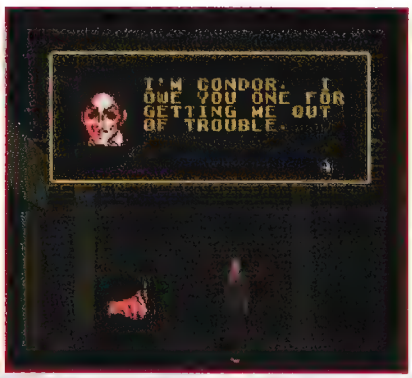
Un detalle que debemos mencionar es que tanto los malosos como los civiles (o informantes) que encontrabas en el modo de movimiento eran igualitos excepto en que los enemigos traían gafas oscuras. Aunque pueda parecer algo que en un momento te haría titubear en disparar, no es tan malo después de todo, pues no podías herir a un civil, lo que le quitaba realismo a un juego; aunque imagínate el trauma para el pobre Togo si por error eliminaba al sujeto que le iba a decir dónde estaba la bomba o algo así, ¡tendrías que volver a iniciar el juego! Tal vez pensando en este pequeño inconveniente y en lo enojado que estarías si tuvieras que empezar desde cero todo el juego hicieron que los programadores no le dieran valor de golpe a los civiles ¿no crees? Lo bueno es que algunos de los enemigos eran fáciles de reconocer por la manera tan delicada de aventarte la motocicleta.

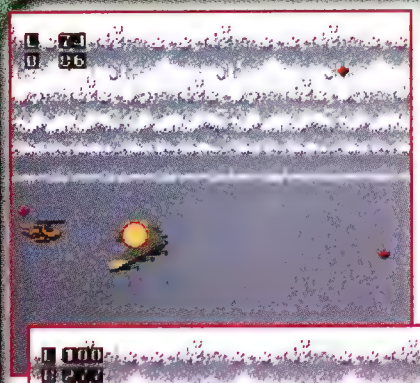


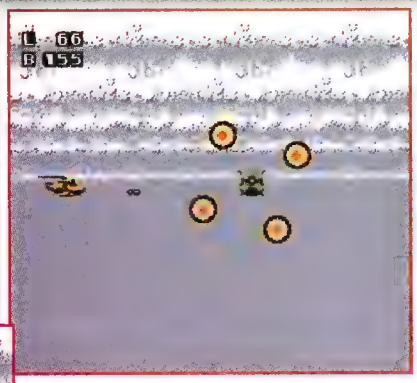


Al ir caminando, repentinamente eras sorprendido por varios agentes enemigos. Cuando esto pasaba, una pistola aparecía en pantalla indicándote que entrabas en el modo de primera persona (aunque no podías avanzar, sólo te quedabas quieto). En este modo movías la mira para apuntar hacia cualquier dirección en busca de los agentes que te emboscaron, los cuales podían estar en cualquier parte alrededor de ti. Pero no siempre aparecían solos, también podías ser atacado por helicópteros que debías derribar. Un detalle que tenemos que mencionar es que parte de la dificultad de este juego radicaba en que tu vida iba disminuyendo gradualmente; para recuperarla, debías eliminar a algún enemigo, en cualquiera de los modos, lo que hacía que no pasaras mucho tiempo sin acción.

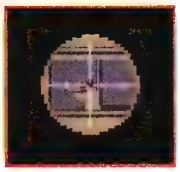
Al entrar en alguna de las estaciones de metro, en edificios y otros lugares, aparecías en un cinemita de diálogo (aunque debido a lo elocuente de Togo más parecía que venían a confesarse contigo). En estos cinemas te enterabas de muchas pistas que te eran de gran utilidad en el juego; Golgo 13 tenía bastantes escenas de cinemas, entre las misiones y al progresar en el juego, lo cual le daba más fuerza y lo hacía más completo.

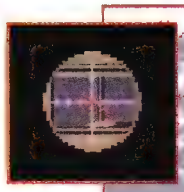


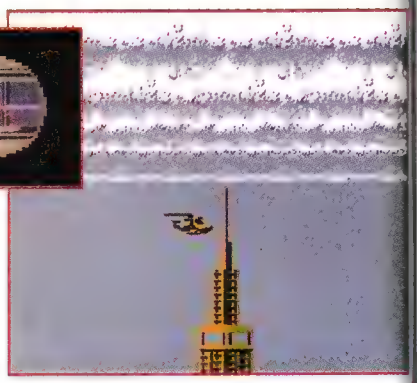




Otro modo de juego era el del helicóptero, dado que Golgo 13 era un agente sabelotodo, pilotear un helicóptero no le resultaba difícil, por lo que debías pasar por este modo que era un "Shooter" donde debías derribar aviones enemigos e inlcusive algunos oponentes bastante extraños. También en este modo podías ser sorprendido y entrabas al modo de primera persona pero, obviamente en el aire debías derribar aviones y helicópteros que te arrojaban misiles.



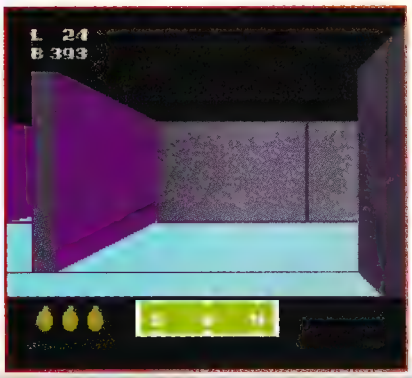


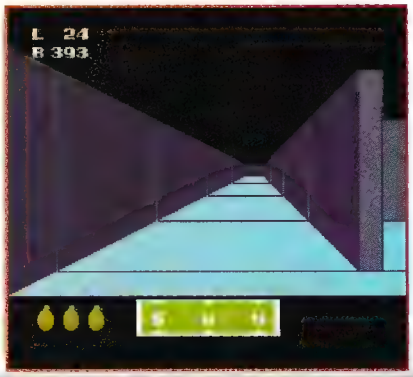


Un detalle que no podemos dejar de mencionar y calificar de excelente es cuando llegabas a tu destino en el modo de Shooter; porque tu misión era eliminar a un sujeto que planea eliminar a su vez a un informante, de manera que debías hacer un tiro casi milagroso desde el helicóptero en movimiento que estabas piloteando (eres Golgo 13, no es mucho problema). El chiste es que Golgo 13 se prepara y debías buscar al tipo en el edificio donde estaba con tu mira del rifle de francotirador; la secuencia era realmente buena y si no nos crees, checa las fotos.

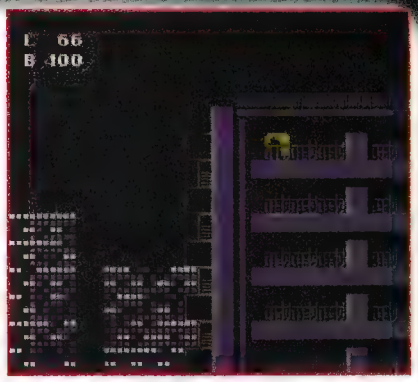
Al proseguir tu investigación, de pronto te encontrabas en la necesidad de darte un chapuzón y demostrar que eras un buen buzo. Este modo es también muy bueno y no tenías que estar presionando Salto para nadar; aquí tenías que cuidarte tanto de los espías enemigos, como de los peligros submarinos como tiburones y medusas entre otros. ¡También contaba con el conocido modo de primera persona!

Y por si fuera poco, Golgo 13 también contaba con un modo de primera persona muy al estilo Doom, donde tenías que avanzar por intrincados laberintos para continuar con tu misión; afortunadamente contabas con una brújula que indicaba tu dirección, pero desafortunadamente no tenías mapas.



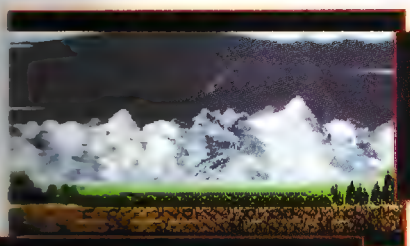


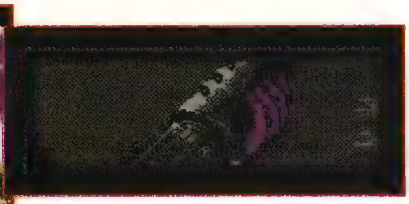
Golgo 13: Top Secret Episode era un juego completísimo con mucha intriga y un nivel de dificultad alto, bastante recomendable para aquellos que se consideraban "acabajuegos" y creían que todos eran sencillos. Realmente Golgo 13 era un título que no terminabas tan fácilmente, además, porque los Continues estaban limitados y contabas con una sola vida por cada uno; pero como todo agente secreto, Golgo 13 tenía ese "no se qué" que encantaba a las damas, en que tus esfuerzos no se veían tan mal pagados, pues podías tener un momento romántico entre un misterio y otro.

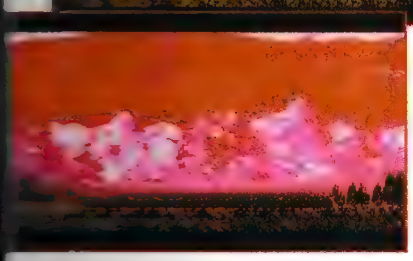


Golgo 13: The Mafat Conspiracy ,1990

Dos años después y con más experiencia, Vic Tokai Inc. lanzó un título más del agente con más patillas de todos: Golgo 13. Para empezar, te podemos decir que este título mejoró muchísimo en cuanto a gráficas, control y movimientos de Togo, pero con menos modos de juego y ¡sorprendentemente la mitad de las escenas que tenía la versión anterior! Pero no te preocupes, porque lo que le faltó, se lo pusieron de más a la dificultad... sí, estamos siendo sarcásticos. Honestamente, Mafat Conspiracy es un buen juego, pero no podemos decir que haya superado al anterior, simplemente lo tomamos de la siguiente manera: "Aparecieron dos juegos basados en Golgo 13".

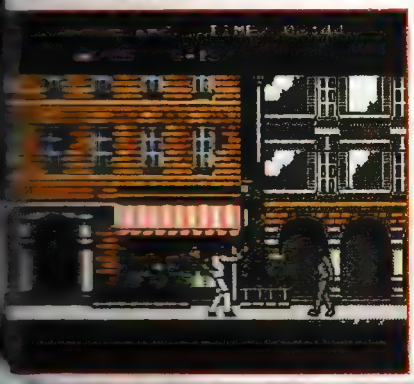




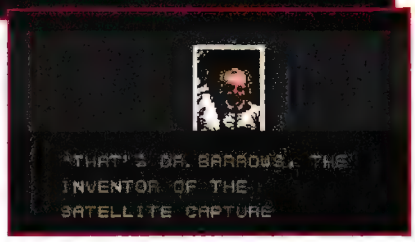


La historia de este juego dice que un satélite muy importante fue derribado y nadie sabe exactamente por qué o quién está detrás de esto. Poco tiempo después, fueron recibidas en Washington cartas amenazadoras exigiendo varias demandas; dichas cartas fueron firmadas por una organización conocida como el grupo Mafat. Obviamente, las fuerzas americanas no pueden tomar ninguna acción brusca por temor a un nuevo atentado, así que necesitan que alguien investigue por su cuenta y resuelva el predicamento, así que llaman al gran Golgo 13 para el trabajo (aunque no sabemos por qué no trajeron a James Bond, quien es el famoso agente inglés por excelencia...).

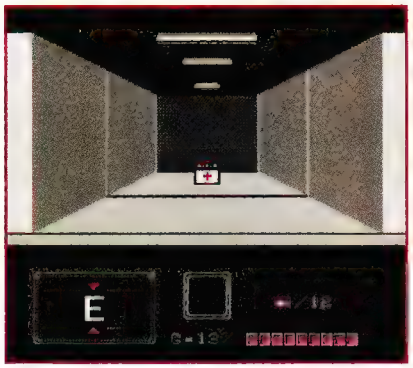
Para empezar, te podemos decir que el modo de movimiento sufrió un par de cambios a favor; las gráficas y las animaciones fueron mejoradas, así como el control de Togo, quien se maneja de una manera más fluida y contaba con más movimientos, como dar patadas y disparar agachado. También variaba el ataque según la distancia entre tú y el enemigo, pues si estabas lejos, disparabas y si te encontrabas cerca, los pateabas; esto era de gran utilidad ya que no desperdiciabas municiones innecesariamente, especialmente porque ahora los mafiosos aparecían en ocasiones con metralletas.

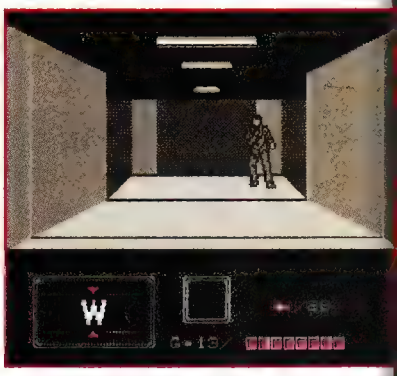


Aunque este juego tenía menos escenas, sí contaba con más cinemas que su predecesor; los cuales estaban más al estilo de Ninja Gaiden.



Antes de cada escena también estaba una pequeña introduccion, pero esta vez estaba mejorada.

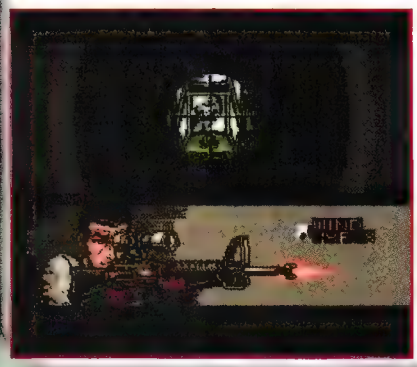




Por si te lo preguntabas, este juego sí contaba con el modo de primera persona, pero solamente en dos partes: en laberintos y en modo de Sniper. En los laberintos te encontrabas con varios enemigos, pero a diferencia de la primera versión, aquí podías encontrar unos goggles que te permitían localizar más fácilmente a los enemigos. Además de que también debías conseguir tanto municiones como vida al eliminar enemigos. Déjanos decirte que los laberintos están devastadoramente difíciles, ya que todas las paredes son igualitas y no tienes muchos puntos de referencias realmente, puedes perderte ahí sin encontrar la salida durante meses. Aquí en la redacción sufrimos con estos laberintos, que fueron realmente un reto supremo contra nuestra memoria; aunque si tienes este juego o lo consigues y deseas enfrentarte a estos laberintos, te recomendamos hacer mapitas en hojas de papel.

Otro modo de juego era cuando peleabas contra algún jefe, aquí la movilidad era un poco distinta puedes debías pelear sin tu fiel pistola, pero recuerda que todos los enemigos tienen un punto débil o una secuencia a seguir que te ayuda a eliminarlos. Como dato, te podemos decir que casi nos infartamos cuando vencimos a este jefe y nos dijo que teníamos cinco minutos para salir del laberinto (que es de cuatro pisos). ¡De verdad que estuvo mortal!

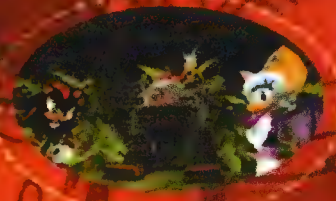
Un modo bastante bueno era el del Ferrari; en este modo debías llegar a cierto destino con un límite de tiempo, manejando un carrazo que te proporcionaba una linda agente (¿Qué le ven al tal Togo?). Durante tu carrera, otros agentes en coches te trataban de retrasar para que no llegaras a tiempo, así que debías echar mano a tus granadas para deshacerte de ellos.

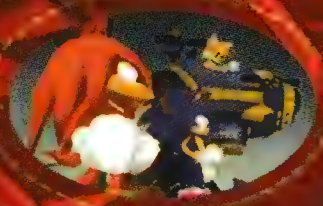


El último modo de Mafat Conspiracy era el de Sniper (francotirador), donde debías derribar a un enemigo en especial para continuar con tu juego, en este ejemplo, debías atinarle a un sujeto que estaba a bordo de un helicóptero (al revés del primero) y para darle más realismo, contaba con un medidor del viento, así que era ciertamente difícil, pero la secuencia valía la pena, checa la foto.

Pues bien, llegamos al final del recorrido por el Museo de este mes, esperando que haya sido de tu agrado y que hayamos complacido a todos los que nos pidieron que mencionáramos a este personaje tan carismático y patilludo. ¡Hasta la próxima!

POR PRIMERA VEZ LA MASCOTA DE SEGA LLEGA A NINTENDO





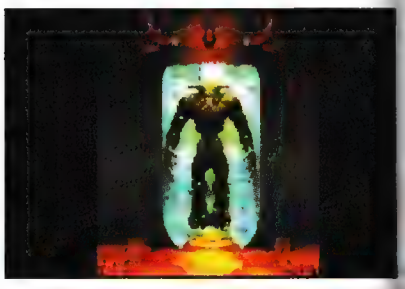
¡¡ ESPERALO PROXIMAMENTE !!

Encuéntralo en las principales tiendas departamentales y de autoservicio

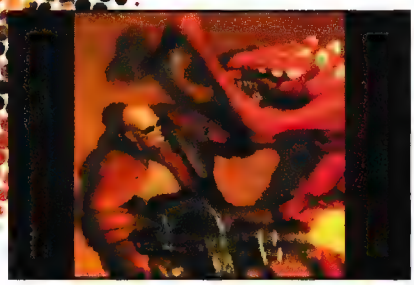
No promuevas el contrabando. Para hace válida tu garantía, debes adquirir tus productos con los distribuidores autorizados.

TM, ® y Logo de Nintendo GameCube son Marcas Registradas de Nintendo TM, ® 2002

A FONDO
DARK ARENA



Cuando un buen juego logra un éxito inesperado y consigue cautivar a todos los consumidores a tal grado que se vuelva una moda o mejor dicho un clásico que perdure todos los tiempos, rápidamente otros equipos desarrolladores se cuelgan de la fama de dichos títulos creando juegos que generalmente son aceptables pero desafortunadamente no siempre son tan buenos como el original o en su defecto no aportan nada nuevo o diferente que los haga resaltar ante la sombra que llevarán por siempre.



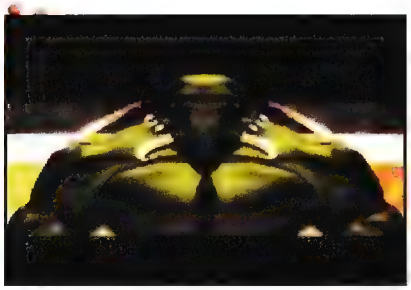
Un ejemplo es el clásico hecho de que muchas compañías al ver el éxito conseguido por Pokémon, desarrollaron infinidad de títulos a los que cómicamente aquí en la redacción les llamamos "fusilmón" que ciertamente trataron de alcanzar la gloria de un juego que produjo buenas ventas y reconocimiento de los videojugadores.

Pero ahora enfoquémonos a lo que realmente estás interesado en conocer. Así que pon mucha atención a lo siguiente, ya que en esta ocasión te hablaremos de un nuevo título para el Game Boy Advance que ha desarrollado la compañía Graphic State Games y que lleva por nombre "Dark Arena".

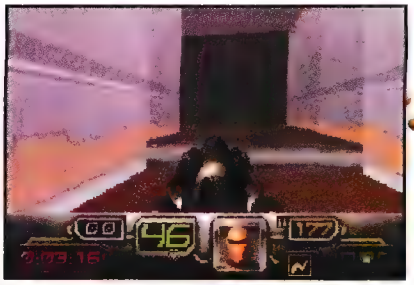
Y si bien te preguntabas ¿A qué va todo ese rollo de introducción en este análisis? Pues la respuesta es más simple de lo que te imaginas, ya que como te mencionamos unos cuantos renglones atrás, aquí podremos utilizar válidamente la comparación que existiría entre el clásico juego de PC de nombre "Doom" y muchos otros juegos más con el recién llegado Dark Arena.

© 2001, Majesco, © 2001, Graphic State Games.

Hace un mes, la organización de armas terminó un trabajo que mantuvo en secreto en un campo de entrenamiento para sus fuerzas "Elite", que básicamente se enfocaba a crear formas de vida genéticamente perfectas para conseguir el mayor soldado de combate que jamás se haya visto en algún lugar. Las criaturas fueron diseñadas para ser fuertes, agresivas y temerarias. Poco tiempo después del programa de entrenamiento, hubo un mal funcionamiento en la seguridad, por lo que las máquinas asesinas quedaron en completa libertad. Sin ningún medio para controlarlas, dichas criaturas hicieron exactamente, lo que fueron diseñadas para hacer ¡ Eliminar a todo lo que se mueva !



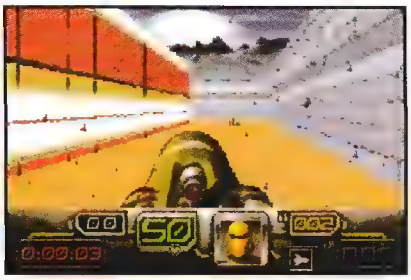
Ríos de sangre fluyeron mientras los soldados eran eliminados, inclusive los más capacitados combatientes fueron presa fácil para las grandes garras y filosos dientes de las bestias sin que tuvieran una simple oportunidad de defenderse. Por tal motivo, se envió un mensaje de código rojo para solicitar refuerzos y así eliminar de una vez por todas a estas criaturas, sin embargo, ya era demasiado tarde.



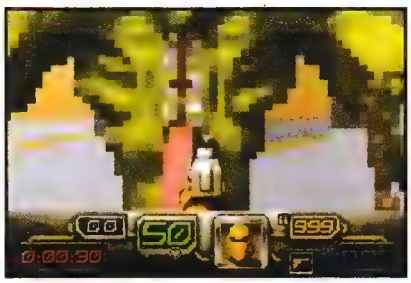
Como verás, tu misión es tratar de solucionar este problema. Así que serás enviado junto con un poderoso equipo de seguridad para resguardar el área y llegar hasta lo más profundo del complejo. Sin embargo, no hay señales de vida humana o de las criaturas, es decir, todo está demasiado tranquilo debido a que las criaturas son muy inteligentes y la única solución para este problema es una esterilización nuclear en toda la zona.

Dark Arena es un juego de acción en primera persona muy al estilo de Doom o Quake y aunque más que nada es una copia de dicho clásico de PC, notarás que cuenta con bastantes detalles que te dejarán con un buen sabor de boca, como el hecho de que en comparación de otros títulos para el Game Boy Advance e inclusive del mismísimo Doom, en Dark Arena podrás manipular de una forma más completa la mira de tus armas, que es un gran inicio para este juego.

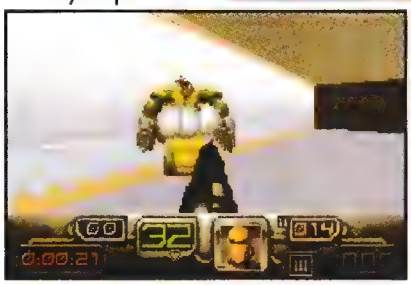
En este juego cuentas con diversos ítems y armas que te ayudarán a eliminar con mayor facilidad a tus enemigos, ya que podrás encontrar desde la clásica pistolita que no destruye ni a una mosca, hasta minas de aproximación o potentes lanzamisiles que son devastadores contra cualquier pobre individuo que se te atraviese en tu camino. Pero lo mejor de todo esto, es que el sonido de los disparos de las armas ha sido creado de tal manera que sea muy diferente dependiendo qué arma estás utilizando, por lo visto, cada día se preocupan más por hacer más realistas los juegos.



Gráficamente es bastante aceptable y lo podríamos comparar con la clásica versión de Doom para el legendario SNES ya que prácticamente se manejan tanto la misma calidad de texturas en los backgrounds y personajes. Sin embargo, hay un punto que todavía no pulen al máximo los programadores, que es el hecho de que en Dark Arena, cuando se te acerca mucho un personaje se reduce la definición del enemigo y lo verás muy pixeleado, pero no es nada que importe realmente, porque todo esto es compensado con la diversidad de niveles y objetivos por cumplir.



Desgraciadamente Dark Arena cuenta con muy poca variedad de enemigos, no obstante, la poca variedad existente, te asechará momento a momento para tratar de eliminarte y vaya que las cosas se ponen muy difíciles cuando estás ante 4 ó más enemigos simultáneos, y como es de esperarse ellos cuentan con "tecnología de punta" en su armamento y bastará con unos cuantos impactos para que seas eliminado, por lo que debes ser lo más hábil posible para salir victorioso ante estos enfrentamientos.



Pero si eres principiante en esta categoría de juegos, no te preocupes, ya que afortunadamente encontrarás la opción de selección de nivel de dificultad, con lo que podrás manipular la inteligencia del CPU en tus misiones, es decir, en el modo EASY, saldrán pocos enemigos y te dispararán ocasionalmente, en Normal, serán varios enemigos disparándote consecutivamente y en HARD, aparecerá un batallón de enemigos y con mayor puntería que un campeón de tiro al blanco.

Entre otras maravillas de este juego, se encuentra la opción de modificar la cantidad de brillo o contraste del juego, lo cual es bastante importante para este tipo de juegos que generalmente son muy oscuros, como fue el caso de Doom para el N64 que no poseía esta opción y por tal motivo, no disfrutabas totalmente del juego, pero en Dark Arena no tendrás ese problema. Por otro lado, te podemos comentar que este juego no posee con batería propia para guardar tus avances del juego, por lo que al finalizar cada misión, se te otorgará un password que te dará acceso al último nivel al que llegaste.

Y como ya es costumbre y se ha hecho ya casi tradición para los juegos de Nintendo, en este juego podrás disfrutar de un modo Multiplayer en donde hasta 4 personas podrán participar simultáneamente, algo así como en Turok Rage Wars o Quake 3 Arena. Lógicamente encontrarás diversos escenarios en los que podrás acceder para iniciar tu cacería e inclusive podrás seleccionar de entre diversos personajes que están disponibles.

En resumen, este juego es una gran opción si te gustan los títulos de acción en primera persona, cuenta con todos los elementos necesarios para ofrecerte toda la diversión y sobre todo la acción que requieres de un videojuego y lo mejor de todo es que es un portátil que podrás llevarte a cualquier parte y sobre todo que podrás competir contra tus amigos en el modo Multiplayer donde la acción es mucho más intensa, ya que la dificultad depende de la habilidad de tus oponentes en la arena. Dark Arena es un juego que se recomienda para adolescentes y que presenta gran calidad de gráficas y sonido, además de contener una excelente respuesta del control y la opción de selección de dificultad para el modo de historia. Así que si buscas un juego tipo Doom que valga la pena, échale un vistazo a este título de Majesco.

COMPAÑÍA

COMPATIBLE CON

CLASIFICACIÓN

DESARROLLADOR

MEMORIA 32

CATEGORÍA

LANZAMIENTO 2001

RANKING

DARK ARENA

Con la última salida de Doom, han salido muchos juegos de este estilo, sin embargo, pocos han añadido cosas diferentes o innovadoras con las que se podría tener más variedad. Si quieres una variante de Doom, no dudes en comprar este título, pero si buscas algo diferente o con más variedad, lamentablemente este juego no lo tiene. Eso sí, la opción para varios jugadores, es muy buena.

3.0

Si te gustan los juegos similares a Doom, éste es una gran oportunidad que no puedes dejar pasar, ya que Dark Arena básicamente cuenta con el mismo gameplay que dicho clásico de PC, pero lo que le da un valor agregado a Dark Arena es que tendrás mucho mayor armamento y una buena calidad tanto en los gráficos como en el audio del juego. Las misiones son cortas pero cuentan con un gran reto.

4.0

Como sabrás, soy un fanático de los Multiplayer violentos en donde puedes limar o contraer asperezas con tus cuates y Dark Arena es uno de estos juegos; por lo que te lo recomiendo si coincides con mi opinión. Dejando de lado que es un "fusilmón" de Doom y otros, es un buen juego y vale la pena checarlo. Las gráficas son muy buenas y el juego es interesante, pero lo que más me llama es el Multiplayer.

3.5

¡¡¡GUAU!!! BASTANTE BUENO OK ¿? ZZZZZ

A FONDO

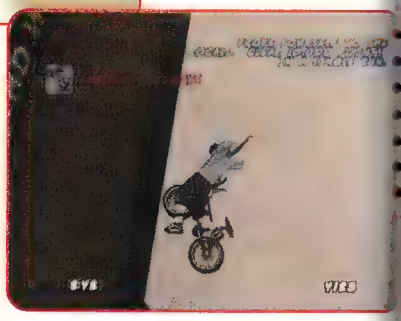
Dave Mirra 2 Freestyle BMX

Como podrás notar, la euforia por los deportes extremos cada día va en aumento y lo podemos ver reflejado hasta en los videojuegos, ya que por la fama y popularidad de las grandes estrellas de este tipo de deportes, las licencias de videojuegos no pierden el tiempo en proporcionarnos títulos que mantengan la esencia de estos deportes extremos y sobre todo de las grandes estrellas como lo es Dave Mirra.

Ya antes habías podido checar juegos de Dave Mirra para el Game Boy Advance, pero ahora la emoción y realidad se vuelve más marcada en la versión para el Game Cube, ya que como era de esperarse, los programadores de este juego, se han esmerado para proporcionarte un juego que mantenga toda la chispa del arte sobre una bicicleta y sobre todo de la adrenalina que se genera cada vez que intentas una suerte mortal en alguna de las rampas que podrás encontrar en cada una de las escenas en Dave Mirra 2 Freestyle BMX.

En este juego, también podrás encontrar distintas modalidades, como por ejemplo: Proquest, que es en donde seleccionas al personaje que más creas conveniente y la pista en la que quieres participar.

Aquí podrás probar todas tus habilidades recién adquiridas para conseguir las diversas medallas en el juego, además de completar todos y cada uno de los diversos retos que se interpondrán en tu paso.



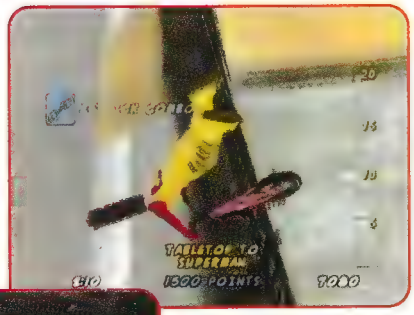
Otra de las opciones de juego que encontrarás aquí, es la clásica modalidad de "Season" que más que nada, es en donde participas en una carrera por conseguir las más altas puntuaciones en cualquier nivel que tengas disponible y lógicamente, también podrás seleccionar al personaje que más te convenga. En Dave Mirra 2, como en muchos otros juegos, deberás realizar ciertas cosas para que puedas abrir nuevos cursos, ya sea completando todos los objetivos en algún escenario o consiguiendo medallas.

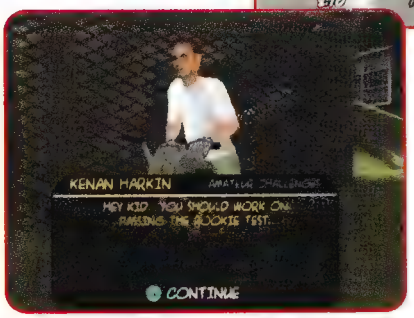
© 2001, Acclaim, © 2001, Z-Axis

Sin embargo, una de las opciones que le da mucho más sabor al juego, es la modalidad de "Create a Park" que como su nombre lo indica, es aquí donde mediante tu ingenio y habilidad además de tus dotes arquitectónicos, podrás construir algún parque donde puedas correr libremente, con la cantidad de obstáculos que creas convenientes, pero no soólo eso, sino que también podrás darle las características que necesites, ya sea para que practiques tus saltos y suertes o simplemente para que te vayas acostumbrando al control de juego. Así que cuando tengas la oportunidad de jugar este título, no dejes de checar esta opción, ya que como podrás ver, es bastante atractiva y sobre todo, el lugar quedará tal y como a ti te gusta y no como a los programadores les parece.

Cabe destacar que Dave Mirra 2, cuenta con diversos movimientos que podrás realizar sobre tu bicicleta y los cuales son sumamente sencillos de realizar, por lo que no necesitarás largas horas de entrenamiento para hacer distintas combinaciones de trucos que te generen puntuaciones de mucho mayor nivel. Lógicamente, si quieres batir cada uno de los diversos récords que contiene el juego, te recomendamos que hagas combinaciones de movimientos una vez que estés en el aire, para que así se vayan incrementando tus puntos con cada movimiento en cadena que realices.

Otro de los recursos importantes que posee este juego es un sub-menú de categorías donde podrás encontrar nuevos "Bonus" que irás consiguiendo conforme vayas dominando el juego, dichos recursos son llamados Cool Stuff y aquí encontrarás detalles como la posibilidad de checar los récords que hayas conseguido en el juego y que pueden ser de todas las diversas pistas que has recorrido hasta el momento.



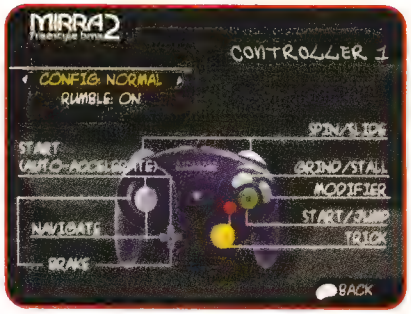


Además puedes checar una opción llamada "Movies" la cual te permite grabar cada uno de los cinemas display que encuentras dentro del juego; con esta opción podrás checar en cualquier momento cada uno de estos cinemas, sin necesidad de terminar alguno para activarlo.

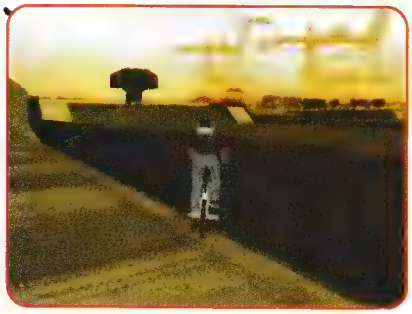
Gráficamente este juego es aceptable, pero no por eso significa que sea malo o bueno, sino que mantiene la calidad estándar que han generalizado los progamadores en este tipo de juegos, sin embargo, lo que sí les aplaudimos a los programadores es la calidad en cuanto a las animaciones de los jugaodres se refiere,

ya que como podrás ver, cada uno de los movimientos de los personajes se ven mucho más reales que en otros juegos del mismo género. Así mismo, otro atractivo visual que podrás checar en este juego, es el control en la intensidad de luz, ya que gracias a las capacidades del Game Cube, se pueden generar efectos de iluminación mucho más realistas.

Pero no todo lo bueno está en movilidad, animación y gráficos, sino que hasta en la música se pulió la gente de Acclaim, ya que en el sountrack de este juego, podrás encontrar banda sonora de alta calidad interpretada por grandes estrellas como son: Sublime, A tribe called Quest, Gang Starr, The Cult, Rage Against the Machine, Godsmack, Fenix TX y uno de los más reconocidos y de mayor trascendencia, es decir, el gran Ozzy Osbourne.



En resumen, Dave Mirra 2 Freestyle BMX, es un juego catalogado para adolescentes que más que nada podrá ser disfrutado al máximo por todos aquellos videojugadores que gusten de este tipo de deporte, sin embargo para los que no conocen mucho del tema, les parecerá algo atractivo y dinámico, ya que como te mencionamos antes, cuenta con diversas opciones de juego que te mantendrán ocupado por un buen rato mientras consigues todos los retos que contiene el juego. Además recuerda, que para guardar tus avances en este juego, requerirás de una tarjeta de memoria, para que así puedas salvar tanto las nuevas pistas que vayas abriendo en el juego, así como las repeticiones y nuevos parques que hayas generado. Así que si quieres un juego de deporte extremo donde no corras el riesgo de lesionarte una pierna o brazo, esta es una opción que no puedes dejar pasar.

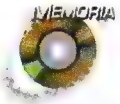


COMPAÑÍA

COMPATIBLE CON

CLASIFICACIÓN

DESARROLLADOR

MEMORIA


CATEGORÍA
DEPORTES

LANZAMIENTO
DICIEMBRE

RANKING

DAVE MIRRA 2

Como ya lo he mencionado anteriormente, los juegos de deportes no me llaman mucho la atención, pero al ver todas las maniobras y suertes que puedes realizar en este juego, no pude aguantar la tentación y quedé muy satisfecho con lo que han hecho para este gran título, sobre todo, las posiciones en las que queda el pobre individuo al caer incorrectamente de una estrepitosa altura de más de cuatro metros.

4.0

Así como en otros juegos del mismo género, aquí no encontrarás novedades por descubrir, sin embargo, Dave Mirra 2 te mantendrá entretenido por un buen rato mientras tratas de conquistar cada uno de los trucos sobre la bicicleta, pero eso no es toda la diversión, sino que además te mantendrá entretenido mientras disfrutas de los tremendos golpes que recibe el ciclista, lo bueno es que a ti no te duele.

4.0

¡La música es excelente! Es una gran recopilación de muy buenas canciones que le dan un toque muy padre. Lo porrazos que se dan los personajes están chistosísimos y pasas todo el tiempo ocasionándoles accidentes para ver cómo caen y carcajearte un rato. Por otro lado... bueno, es un juego de bicicletas que te puede gustar si eres muy aficionado, si no, mejor decídete por Pikmin o Luigi's Mansion.

2.5

MEGA MAN 2

BATTLE NETWORK

C•L•U•B

Nintendo

CAPCOM

Nintendo
Revista club Nintendo
Hamburgo #10
Primer piso, Colonia
Juarez, Mexico D.F.
Codigo postal 06600
CORREO AEREO VIA AIR MAIL
Galerie D'Addeine Hamburgo #8
Col. Juárez, C.P. 06600
México, D.F.
V.S.
Revista Club Nintendo
Hamburgo #8 col. juarez
C.P. 06600 Mexico D.F.
SUPER MARIO
Christmas
BROS
Destinatario:
Revista Club Nintendo
Hamburgo #8
Col. de Juarez
C.P. 06600 Mexico D.F.
HAMBURGO #10
PRIMER PISO
COLONIA JUAREZ
MEXICO DF
CODIGO POSTAL 06600
CORREO AEREO
AIR MAIL
THE LEGEND OF
ZELDA
AGES
PAPER
MARIO
SHADOWS
Carlos Montero
Paniagua
San José, Costa Rica
NEON GENESIS
EVANGELION
CORREO AEREO
PAR AVION
MEXICO
REVISTA CLUB NINTENDO
Hamburgo #8 COLONIA JUAREZ
C.P. 06600 MEXICO D.F.
5419
SUPER MARIO SOCCER
CONCEPCION-1
$190
The Legend of Trunks?
Galerie de Valeria
Revista Club Nintendo
Hamburgo #8
C.P. 06600 México
INTERNACIONAL
We are happy because we have our flowers, food, and
Nintendo
México
Hamburgo #10 Primer
Piso Colonia Juárez
código Postal 06600
México D.F
04716
Revista Club Nintendo
Hamburgo #8
Colonia Juarez
C.P. 06600
México D.F.
VIA AÉREA
HOMA'SR
ADVANCE
Coronel
Luigi
LINK
SONIC
C·L·U·B
Nintendo
Castlevania
HAMBURGO #10
PRIMER PISO
COL. JUAREZ C.P. 06600
MEXICO D.F.
PARA:
REVISTA CLUB NINTENDO
Hamburgo #8 COLONIA JUAREZ
C.P. 06600 MEXICO D.F.
5419
SUPER MARIO SOCCER
VS
MEXICO
ISLA DE PASCUA
Alejandro Vindas
San José, Costa Rica
Nintendo
CLUB
Hamburgo #10, Primer Piso
Colonia Juarez, Mexico, D.F.
Codigo Postal: 06600
ADIÓS A MI ASPECTO IMPONENTE
PROTESTA POR DISEÑOS DE
PERSONAJES PARA ZELDA GAMECUBE.
Gaki
Pan
Gro
¡Sí!
$60

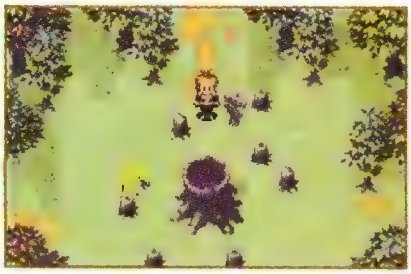
NINTENDO GAMECUBE
SUPER MONKEY BALL
SEGA
NINTENDO GAMECUBE
Disney's TARZAN UNTAMED
Ubi Soft
NINTENDO GAMECUBE
EXTREME G RACING
TALON
Acclaim
¡compra ya estos súper títulos para tu NINTENDO GAMECUBE!
NINTENDO GAMECUBE
gamela
Encuéntralos en las principales tiendas departamentales y de autoservicio. www.nintendo.com.mx
Nintendo GAMECUBE son marcas registradas de Nintendo TM. © 2002 Nintendo. El sistema, videojuegos y accesorios se venden por separado.

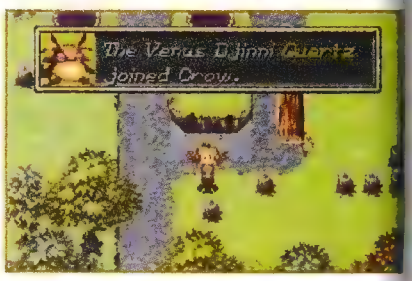
Nintensivo

Golden Sun

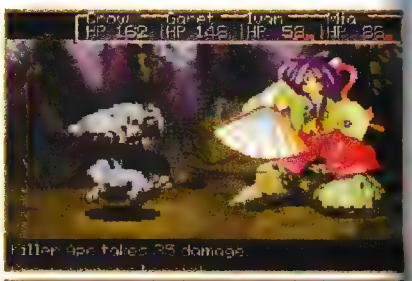
Ahora este mes te proporcionaremos la continuación del Nintensivo de Golden Sun que tan ansiosamente estabas esperando. Y ¿qué tal? ¿cómo has visto este sensacional juego hasta el momento? Esperamos que para ti sea tan interesante jugarlo como para nosotros escribirlo. Bueno, evitemos tanto rodeo y vayamos directamente al grano, que es lo que realmente estás buscando, así que no se diga más y continuemos con este Nintensivo exclusivo para ti.

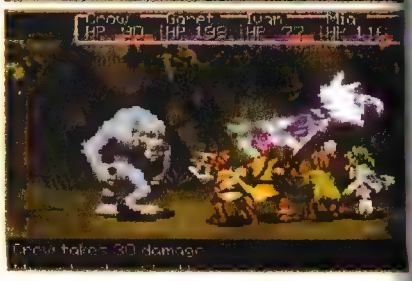
Dentro de la cueva de Fuschin Temple, encontrarás otro Djinn que se unirá a ti, esta vez se trata de Zephir de Júpiter.





Sal de este lugar y ve hacia el Sur, que es donde se encuentra el Mogall Forest, equipa el ítem Force que encontraste en la cueva de Fuschin Temple y utiliza la fuerza (no la de Star Wars je, je) en los troncos huecos para que salga corriendo un monstruo, síguelo y vuelve a usar la fuerza en los troncos para que aparezca nuevamente y ve tras él. Sigue así hasta que encuentres a otro Djinn que esta vez es Quartz de Venus quien se unirá a ti. Sigue tu camino y salva el juego porque estás a punto de enfrentarte con un jefe.

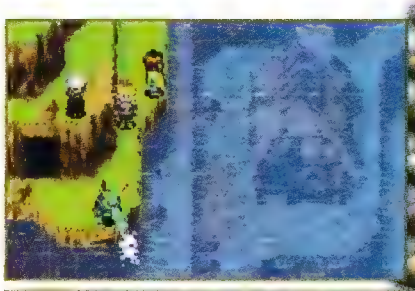




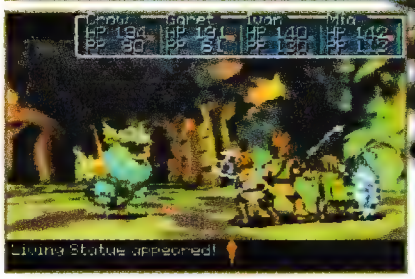
Este jefe es Killer Ape (muy impactante el nombrecito no?). Este simio es un poco difícil pero no si utilizas bien tus Djinns y los Summons, así que prepara tus mejores ataques, lo primero que te recomendamos es usar tus Djinn y después los Sumons más poderosos que tengas, después con Mia, recupera la energía (HP) de tu equipo y continúa con ataques de Psynergy para eliminar rápidamente a este sujeto. Una vez que le ganes, además de darte 1500 puntos de experiencia, te proporcionará el ítem Douse Drop que necesitarás próximamente.

Ahora dirígete hacia el Oeste y luego al Norte ahí encontrarás una aldea llamada Xian, aquí encontrarás otro Djinn; para conseguirlo, párate justo en la puerta que está al extremo derecho de las escaleras del lado superior derecho de la aldea, espera a que la chica venga con un balde de agua y habla con ella para que tire el agua y deje un charco, ahora usa el poder de Mia llamado Frost para congelar el agua, sube por las escaleras y ve hacia el Djinn. Ahora entra en la cabaña donde está el cuarto de entrenamiento, usa tu Psynergy Force para tirar el madero que está ahí, una vez que lo hagas, saldrá el maestro Feizhi, quien entabla una discusión con su hija, poco después ella abandona la cabaña. Feizhi te pedirá que uses nuevamente tu poder para derrumbar el árbol, úsalo y Feizhi platicará contigo. Ahora sal de esta villa, pero no sin antes comprar nuevas armas y equipo.

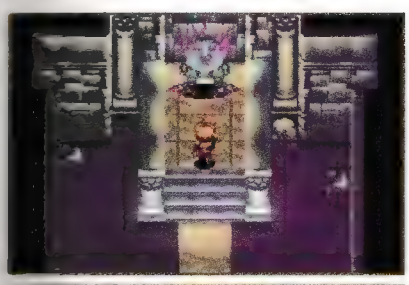
Ve con dirección al Norte, cruza un pequeño puente y sigue tu camino, de repente entrarás a una batalla con un Djinn de Marte (Corona), gana esta batalla y él se unirá a ti.



Regresa un poco al Sur y luego ve hacia el Noroeste, para que llegues a Alphine Crossing. Ve al Norte de aquí y saliendo podrás ver la aldea de Altin, entra ahí y podrás ver a un pequeño monstruo, ve tras él y huirá, síguelo hasta el final de la cueva y al ganarle te dará la Frost Jewel, que te sirve para aprender Frost cuando la equipas a alguien.



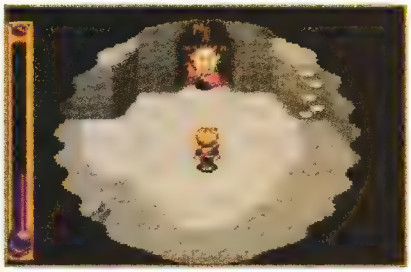
Con el Frost Jewel puedes congelar agua, es igual al poder que tiene Mia. Ahora entra en las minas, consecutivamente te irás encontrando a otros monstruos similares o mejor dicho estatuas "vivientes", elimínalas y se irá drenando el agua para darte más acceso a otros sitios, ahora ya que hayas drenado el agua que cubre otra mina y una cabaña en Alphine, entra en la mina recién abierta y ahí encontrarás a otro Djinn, y la última estatua viviente por vencer, cuando la derrotes, podrás ver un cofre que contiene un poder para levantar rocas pesadas, actívalo y regresa a Alphine para regenerar tu energía en el INN.
Y compra armamento más poderoso si es que aún no lo has hecho.



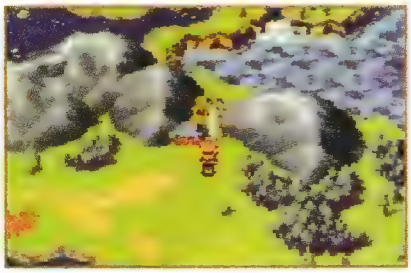
Ahora entra de nuevo a la mina que está en la parte inferior y sigue tu camino hacia el Norte, usa Lift para levantar las rocas que se te interponen y saldrás justo al lado de Lama Temple.

Aquí ve directo al Templo donde está Master Hama, ella le proporcionará a Iván la habilidad "Reveal" Que te sirve para ver cosas que otros no pueden ver. Ahora sal de este lugar y ve hacia el Este para que entres directamente a Alphine Crossing, ahí podrás ver a Hsu atrapado en unas rocas. Usa tu nueva habilidad para que veas una entrada secreta que te conduce directo con Hsu.

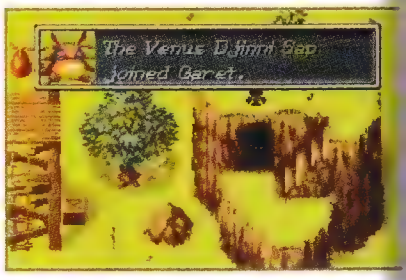
Después de una gran plática, sal de Lama Temple y ve hacia el Suroeste, para que entres directo a Lamarkan Desert. Aquí encontrarás otro Djinn en uno de los círculos de piedras que parece un 8 horizontal. Notarás que hay una barra a la izquierda, si esta se llena, todos tus personajes perderán HP. Para evitar esto, necesitarás encontrar Oasis con el poder Reveal de Iván. Los Oasis están dentro de varios círculos de piedras que están a tu paso, sigue tu camino hasta que cruces por segunda vez unas cascadas de arena, y cuando utilices Reveal en la cascada que está hasta el final, podrás ver a un enemigo, éste no es muy difícil de vencer, así que usa las mismas recomendaciones que con los anteriores jefes. Una vez que le ganes, entra a la cueva, sigue el camino y estarás en el mapa nuevamente.



Ahora ve un poco al Norte y luego al Oeste, estarás en una pequeña isla cruzando un puente, en una batalla al azar, aparecerá un Djinn de Venus, gana la batalla para que se una a ti. Ahora regresa y ve hacia el Oeste hasta que encuentres una aldea llamada Kalay, ve hacia el Norte de la aldea y después de que Iván platique con los guardias del castillo, te dejarán pasar, para hablar con Lady Layana. Ahora sal de la aldea y ve hacia el Norte y luego un poco al Este para que llegues de regreso Vault.

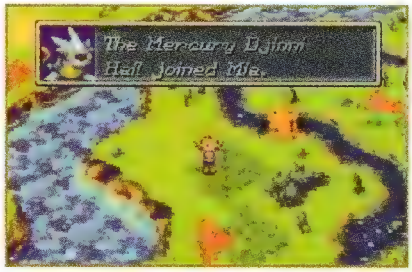


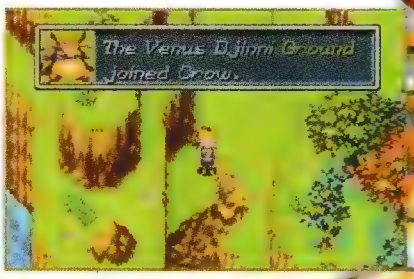
Aquí no hay mucho qué hacer, sin embargo, podrás ganarte otro Djinn, así que dirígete hacia una torre que está al Noroeste y toca la campana, verás que un Djinn sale y se posa en una pequeña montaña, para llegar a él, ve hacia donde están las tumbas y el perro y usa Reveal, entra en la puerta y cruza por toda la caverna para llegar finalmente con Sap, un Djinn de Venus.



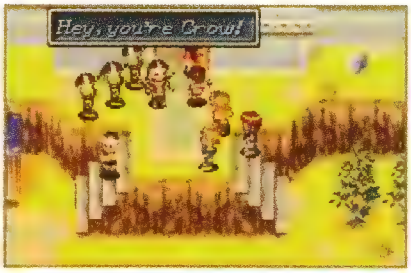
Ahora ve a tu pueblo natal Vale, que está al Noroeste de Vault, aquí hay otro Djinn, ve hacia donde está la casa de Kraden y usa Lift para levantar una roca, sigue hacia el Norte y entra a una cueva, en el círculo de rocas usa Reveal y cruza el camino, cuando llegues al final, en un cofre encontrarás un poder que se llama Halt, úsalo de frente a este Djinn para que puedas capturarlo.

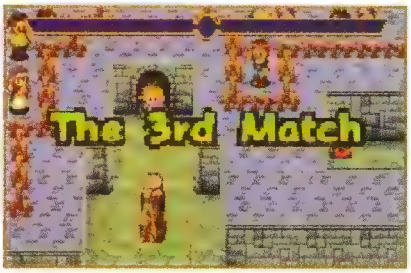
Ahora regresa hacia Kalay pero no entres a la aldea, si no que de ahí ve hacia el Oeste para que llegues al puerto de Kalay, compra un boleto para el barco en la primera tienda que está enfrente cuando entras y sube al barco, ahora después de una larga conversación debes encontrar el ancla del capitán que está en la parte de vigilancia del barco, regrésasela al capitán y después ve hacia donde están los pasajeros, entra a unas escaleras que están ahí y comenzará a zarpar el barco. Aquí tendrás que luchar contra algunos monstruos que suben al barco y luego contra un jefe que es más difícil en comparación a los anteriores, así que salva tu juego antes de que continúes. Una vez que le ganes estarás próximo a arribar a Tolbi (una villa de juegos y diversión) aquí encontrarás otro Djinn Ember. Entra al castillo de Tolbi y presenciarás una plática donde se explica que Babi ha desaparecido, así que ayúdalos a encontrarlo. Ahora sal de Tolbi y ve hacia Altimer Caves.





Partiendo de Tolbi, ve hacia el Noroeste, cruza un puente y luego ve al Oeste, cruza otro puente y camina en círculos ahí para encontrar un Djinn en una pelea al azar. Este será el Djinn de Mercurio Hail. Ahora regresa y ve hacia el Este, pasarás por un puente que ves al Norte, pero no sigas hacia el Norte, sigue al Este hasta que llegues nuevamente a Kalay, ahí podrás ver otro Djinn. Ahora sí, ve hacia el puente que te mencionamos que no entraras y podrás ver una cueva o mejor dicho Altimer Caves, ahí encontrarás a Babi, quien después de rescatarlo, te invitará a participar en un evento de peleas, además, en esta cueva podrás obterner otro Djinn en tu camino por la cueva. Ahora regresa nuevamente a Tolbi.

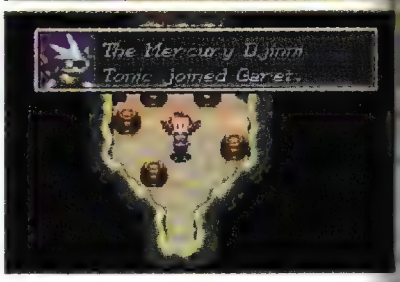




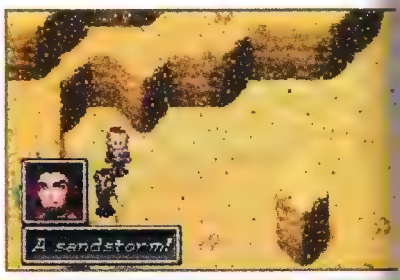
Ve todo hacia el Norte en Tolbi para que llegues al lugar donde tienen sede los enfrentamientos, habla con los guardias y te dejarán pasar, ahora sólo tú podrás participar, es decir, ninguno de tu equipo podrá pelear contigo, sin embargo sí podrán ayudarte un poco. Antes de cada batalla, necesitas pasar unas pruebas para ganar ítems que te ayuden en la pelea, así que sé cauteloso en quien eliges para que te ayude en cada escena. Una vez que ganes las 3 batallas, quedarás inconsciente, cuando despiertes, ve hacia la habitación donde está Babi, después de una larga plática, sigue a Babi y toma el Cloak Ball. Ahora sal de Tolbi y es tiempo de rescatar a Lord Hammet quien está en Lumpa.

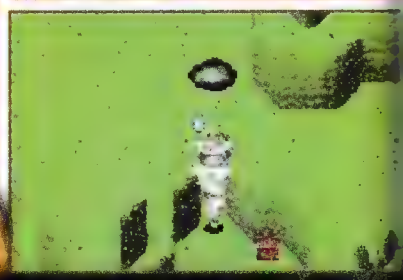
Ve hacia el Sur y después al Este para que llegues a una cueva, cruzarla será fácil y cuando estés del otro lado, ve al Norte y pasarás por Kalay nuevamente. De este punto, ve hacia el Norte y luego un poco al Este para que llegues de regreso a Vault, tampoco entres en esta ciudad, sino que sigue hacia el Norte de Vault para que llegues a Lumpa.

Como los guardias no te dejan pasar, sal de Lumpa y entra en la cueva que está justo a la izquierda, sigue el camino y saldrás dentro de Lumpa.
Ve directo al Norte y entra a la fortaleza, pon mucha atención a lo siguiente, para que no te vean los guardias, equipa a alguien el Cloak Ball, con lo que podrás hacerte invisible pero sólo si lo usas en las sombras, si te da la luz serás visible de nuevo. En esta caverna también utilizarás cotidianamente el poder Whirlwind de Ivan para eliminar algunos arbustos, después de esto usa Reveal para revelar switches secretos donde estaban los arbustos. Otra sugerencia es cuando llegues a donde está la llave usa Catch para obtenerla, pégate lo más posible a la reja y presiona Select para que aparezca el menú principal y usa Catch, sólo así conseguirás la llave. Al final de esta caverna pelearás con otro monstruo el cual es muy fácil de vencer. Una vez que lo derrotes, ve de regreso a la cueva por donde entraste a Lumpa, ahí encontrarás a un sirviente de Hammet, quien se ofrecerá a llevarlos de regreso a Kalay, rechaza su oferta y regresa a la fortaleza de Lumpa, busca a Dodompa quien está enfermo y en cama, él te otorgará un Djinn como gratitud. Ahora regresa directamente a Kalay.

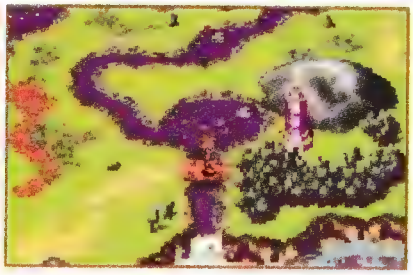


En Kalay ve directamente con Hammet y habla con él, después de una extensa plática, sal de Kalay, dirígete hacia Gondowan Cave de nuevo para ir rumbo a Tolbi otra vez y toma un pequeño descanso. Ahora ve hacia el Sur y encontrarás un puente donde está Iodem quien te ayudará a llegar al próximo Lighthouse, ahora ve un poco al Sur y luego al Este donde encontrarás la aldea de Suhulla, de ahí ve un poco al Sur y entrarás a Suhullas Desert, aquí el problema son unos remolinos, así que equipa el poder Douse que obtuviste cuando le ganaste al monstruo en el anterior desierto. Deja que los tornados te atrapen e inmediatamente usa Douse. En este lugar se encuentra otro Djinn, casi antes de la salida de este desierto, para obtenerlo debes usar Reveal para descubrir un tronco que te permitira llegar a él. Una vez fuera de este desierto, dirígete hacia el Este para que entres a Suhulla Gate.



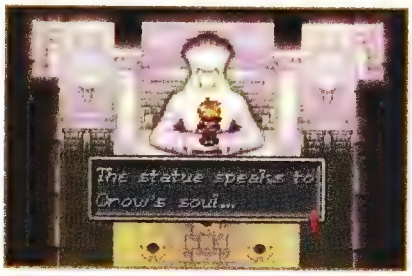


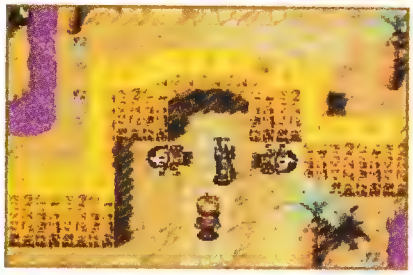
En el punto donde encontraste el Djinn en Suhullas Desert, entra a la cueva y cruza del otro lado, notarás que hay un remolino de color rosa, déjate llevar por el remolino para que llegues directamente a Crossbone Isle, este lugar no es muy necesario que lo visites, sin embargo, aquí encontrarás una que otra arma interesante pero lo mejor de todo es que aquí hay otro Djinn. Así que entra a este lugar. Una vez dentro, estarás en una especie de caverna que va en descenso. Notarás que bajando unas escaleras hay una puerta, prepárate para una batalla una vez que quieras entrar a dicha puerta. Después de ganar la batalla, debes abrite paso por unos puzzles muy sencillos donde te ganarás ítems, armas o hasta monedas. Son 9 pisos en este lugar, y cada piso contiene a sus "monstruos" guardianes de las puertas. En el piso 6 estará el Djinn que andas buscando. En la parte más baja de este lugar, encontrarás un barco (que te parecerá muy familiar) en ruinas, aquí podrás ver un cofre que en realidad es una trampa y si caminas hacia el Norte del barco, te enfrentarás en una gran batalla. Una vez que ganes, sal de aquí usando Retreta, ya que es todo lo que tienes que hacer en este lugar.



Cruza por todo Suhulla Gate y encontrarás otro Djinn de Mercurio dejándote caer en una de las fisuras de la montaña poco antes de salir de este lugar. Ahora sigue tu camino y estarás nuevamente en el mapa, ahora ve hacia el Este para que entres a Venus Lighthouse.

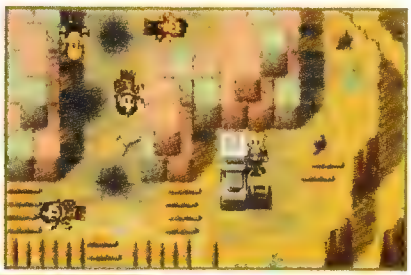
Al entrar a la Venus Lighthouse, notarás que hay un símbolo de un árbol en el piso, usa Reveal para que aparezca una puerta, entra y obtendrás la Carry Stone que te da el poder de mover piedras de lugar. Sigue tu camino por la Lighthouse y usa tu nuevo poder para mover una piedra que obstruye tu camino, después llegarás con una estatua que está de frente a una mini Lighthouse, habla con la estatua para que te revele un camino secreto. Ahora sal de la Lighthouse, y luego toma la salida Este para que llegues al mapa nuevamente. De ahí ve al Norte para llegar a Lalivero.

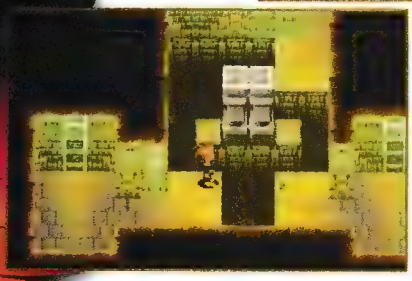




En Lalivero, toma las mismas recomendaciones de siempre, ve al INN y directo hacia la tienda de armas para que obtengas las armas y equipo de mayor poder que puedas comprar, una vez hecho esto, en la misma tienda de armas, sube por la escalera que está a la derecha, recorre la pared amarilla hasta que llegues al techo de otra casa, ahí podrás ver a otro Djinn el cual es Torch. Ahora ve hacia el Norte de Lalivero para que llegues a la Venus Lighthouse.

Ahora ya en la Venus Lighthouse, podrás ver que todavía sigue en construcción algunas partes, así que sigue hacia el Norte, una vez ahí, notarás que en cada extremo de este lugar hay dos bloques, mueve el de la derecha para entrar a una puerta secreta, sigue tu camino por medio de este lugar (ocasionalmente necesitarás utilizar el poder Growth para hacer que crezcan las plantas y puedas trepar por ellas) este poder lo consigues si por ejemplo, le cambias un Djinn de Marte a Ivan, con esto, tendrás la habilidad de Growth.

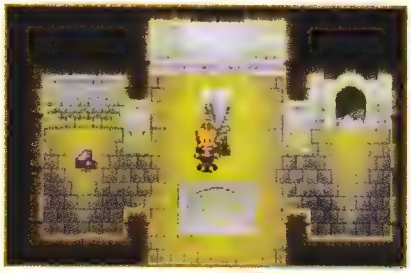


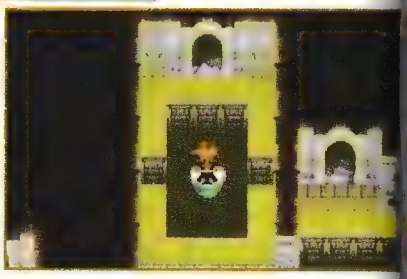


Sigue tu camino y llegarás a otro Djinn, ¡Este es el último de estos curiosos personajes! Así que ve por él para que completes tu colección. Ahora deberás tener 7 Djinns por personaje.

Déjate caer por una de las fisuras cerca de donde está el Djinn, para que llegues a la parte bâja de este edificio, ahí encontrarás a unos arqueólogos que no pueden abrir una puerta, usa tu magia Reveal para encontrar un switch y abre la puerta, ahora estarás de regreso en la Venus Lighthouse, sigue tu camino y esta ocasión no hables con la estatua que está en este cuarto.

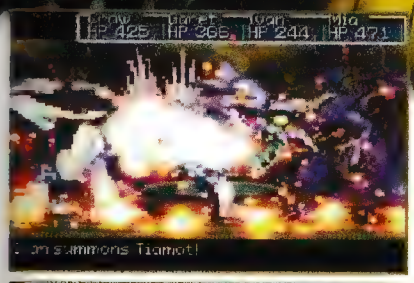
Aquí te enfrentarás a una diversidad de puzzles por resolver y en los que comúnmente ocuparás magias como Whirlwind, Move y Carry. Trata de hacer un poco de experiencia en esta zona, ya que es aquí donde los enemigos te otorgan mayor puntaje de experiencia al vencerlos. Una vez que llegues a la parte más alta de la Venus Lighthouse, encontrarás un Psy Crystal justo al lado de una fisura en el suelo. Esta fisura, te conducirá a un elevador que está un nivel abajo y el cual te conduce hacia los exteriores de este lugar (salva en este punto del juego).



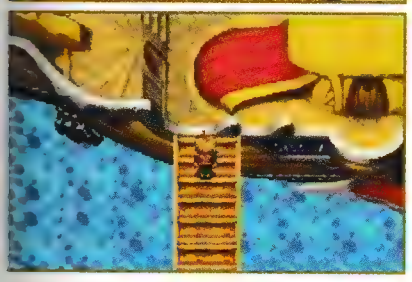


Ahora estás en la cumbre de la Venus Lighthouse, y te podrás percatar que ahí también están Saturos, Menardi, Felix y Sheba. Después de una larga plática entre todos estos personajes, Ellos te piden el Shaman's Rod para salvar a Sheba y por si fuera poco, además de este artefacto, deciden tener un nuevo encuentro contigo, así que prepárate porque esta será una gran batalla.

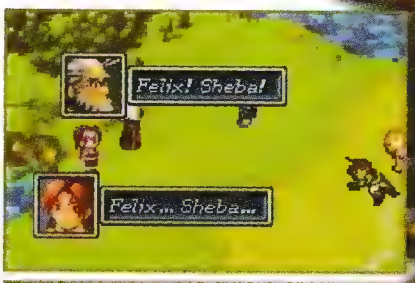
La estrategia para Saturos y Menardi es bastante sencilla, así que pon mucha atención, primero ataca con tus Djinn defesivos, es decir, los que te proporcionen incremento de defensa o resistencia, en el siguiente turno, emplea Djinn que te den poder de ataque así como que causen cierto daño directo al oponente. Recuerda siempre estar usando Wish Well con Mia para que regenere tu HP. Cuando tengas los Djinn necesarios para invocar a algunos de tus Summons aprovéchalo, y llama a Thor, Judgment, Meteor, Boreas, después continúa con ataques de Psynergy normales. Así ganarás fácilmente esta batalla =).



Una vez que derrotes a este par, no cantes victoria, ya que su poder de Psynergy será incrementado y juntarán su poder haciendo una bestia de gran tamaño tu próximo enemigo a vencer llamada Fusion Dragon. Este es ¡EL JEFE DE JEFES! Así que ten mucho cuidado, realmente no es muy difícil de vencer pero toma tus precauciones. Ahora con esta mutación de Saturos y Menardi, tendrán otros ataques que pueden causarte un gran daño. Como de la batalla anterior, no te da tiempo de activar a tus Djinn o recuperar tu HP, hazlo inmediatamente en los primeros turnos para que lleves la ventaja. Te recomendamos sumamente que en esta ocasión uses constantemente el poder Resist de Ivan para que tu defensa se incremente y los ataques de Fusion Dragon sean más ligeros. Sigue la misma táctica que con Saturos y Menardi para ganarle a este Dragon. Pero ten cuidado, ya que ataca 2 veces por turno, así que ten preparada a Mia con Wish Well constantemente.



Después de esta batalla, la Venus Lighthouse comenzará a colapsarse y Sheba junto con Felix, caerán del edificio. Lo próximo que ves es que te encuentras en Lalivero nuevamente hablando con Iodem, con respecto a donde será el paradero de Jeena y Kraden, por lo que debes ir en su búsqueda, además, si recuerdas, le hiciste una promesa a Babi de encontrar su poción de la eterna vida, así que Ioden te entregará el Black Orb, que es con lo que puedes controlar el barco para surcar los mares en busca de Jeena y la poción que Babi necesita. Ahora dirígete hacia la parte superior izquierda del pueblo y habla con el guardia para que entres a la habitación donde está el barco para abordarlo.



Con esto damos por terminado los tips para este sensacional juego de Camelot, esperamos que hayan sido de tu agrado, como podrás darte cuenta, las estrategias para los jefes son prácticamente las mismas, es decir usa primero a tus Djinn para futuramente emplear a los Summons que serán los que generarán más daño a tu oponente, recuerda también cotidianamente emplear las habilidades de curación de Mia para que no dejes que tu HP vaya en descenso.
Ahora sólo nos queda desearte suerte en esta aventura que estamos seguros será de tu agrado total. ¡Hasta la póxima!

Previo

¡Por fin!... un juego de King of Fighters para un sistema de Nintendo que llega a nuestro continente gracias a los esfuerzos de Sammy. Esta adaptación es básicamente similar al éxito de Arcadia King of Fighters 2000, ya que los personajes y sus movimientos son los mismos, además de contar con los strikers de ley y algunos extras, pero veamos más del juego, estamos seguros que ya estás impaciente por ponerle las manos encima.

Para empezar, existen varios modos de juego como lo son el Single Play, Team Play, Versus en sus dos modalidades, Survival de tiempo y de energía además del clásico Traning para ponerte trucha con todos los poderes especiales así como los súper ataques.
Lógicamente en el modo de equipo, podrás seleccionar a tres combatientes y uno extra para que entre en cualquier momento a auxiliarte en el encuentro.

Compañía
Sammy

Compatible con

Jugadores
2 Jugadores

Clasificación
TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

Desarrollado por
ARTOON

Memoria
64Megabit

Categoría
Peleas

Lanzamiento
2002

Equipo Héroes
Este equipo es el clásico con Kyo Kusanagi, Benimaru Nikaido, Moe Habana y como Striker tenemos a Shingo.

Equipo Fatal Fury
Los campeones de Fatal Fury hacen su presencia con Terry Bogard, Andy Bogard, Mai Shiranui y como participante extra el gran Joe Higashi.

Equipo Art of Fighting
El gran clan Sakazaki no podía quedarse fuera de este gran torneo y lógicamente lo conforman Ryo Sakazaki, King y Robert García junto con Yuri Sakazaki como Striker.

Equipo Ikari
La milicia también se hace presente con los guerreros más aguerridos conformándolo por Leona Heidern, Ralf Jones, Clark Steel y Whip como participante extra de apoyo.

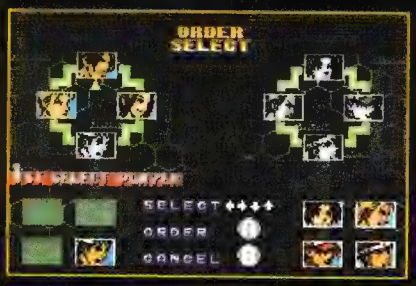
© MMV 2001 © SNK Licensed by SNK, © 2002, Sammy

Equipo Psycho Soldiers

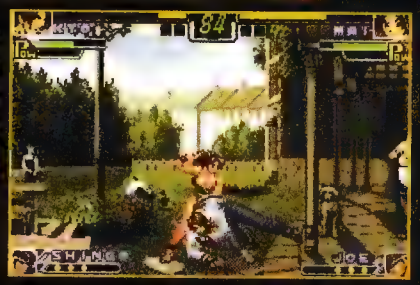
Por votación popular, los integrantes regresan al torneo Athena Asamiya, Sie Kensou, Bao y con demasiados años pero con mucho espíritu Chin Gentsai para apoyar a sus pupilos.

Equipo de Korea

Los participantes más descomunales aún cuentan con una gran audiencia, por lo que Kim Kaphwan, Chang Koehan, Choi Bounge y el reciente integrante Jhun Foon estarán listos para patear traseros.



Como guerreros independientes contamos con la participación de Iori Yagami y el organizador del torneo y jefe final Geese Howard. Pero si no tienes suficiente con esta gran selección de personajes, también tendrás la posibilidad de obtener Strikers extras para formar tu propia cuarteta en los que se encuentran K', Máxima y Vanesa.



Los controles están casi intactos a la versión 2000 de la saga, por lo que jugadores expertos en este juego no tendrán mucho problema en adaptarse al control del Game Boy Advance.
Como siempre, bajo la barra de energía, se encuentra la barra de poder, la se llena cada vez que golpeas o eres golpeado y puedes almacenar hasta tres niveles. Con esta barra podrás realizar súper movimientos, recuperar acciones del Striker o al llenar los tres niveles tendrás la oportunidad de hacer movimientos Extras así como cambiar al modo Defensivo o de Contraataques.

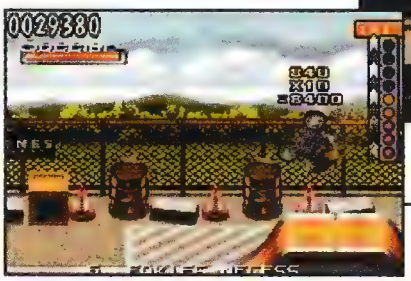
Como ves, el juego está muy completo y lleno de detalles, los escenarios clásicos así como las melodías que siempre han caracterizado esta saga. A pesar de que tuvieron que recortar algunos frames de las animaciones de los personajes, el juego está verdaderamente impresionante, además de que trataron de mantener un decente sistema de combos que lógicamente le da mucha vida al juego. Más adelante te tendremos toda la información

A FONDO

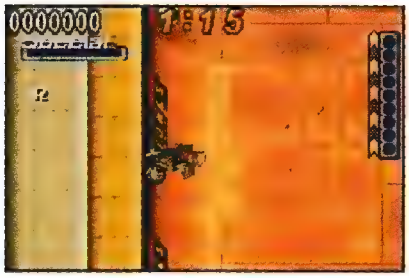
MAT HOFFMAN'S PRO BMX

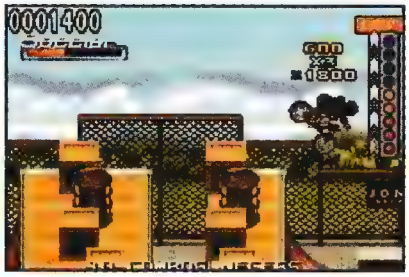
Hoy en día los videojuegos de deportes extremos se han puesto muy de moda, y ya es casi tradicional que no sólo se elaboren dichos juegos, sino que sean patrocinados por alguna estrella del deporte en cuestión.

Tales casos los hemos visto con el gran Tony Hawk o Dave Mirra por mencionar a algunos, sin embargo, ahora el mérito es al igual que Mirra, otro ciclista que se ha ganado la calificación de estrella sobre "ruedas", así es, estamos hablando de Mat Hoffman, en su primer aparición en el Game Boy Advance con un juego denominado: Mat Hoffman's Pro BMX.



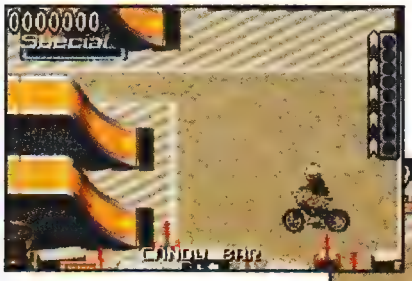
En comparación con otros juegos del estilo de Mat Hoffman's Pro Bmx, aquí encontrarás mayores alternativas de juego y una gran cantidad de personajes a quienes podrás seleccionar.





Algo interesante en el juego, es que la realización de cada uno de los diversos movimientos son muy sencillos de realizar y sobre todo, de combinar unos con otros, para realizar movimientos que generen mayores puntuaciones dentro del juego.

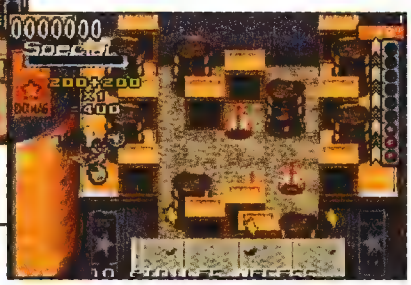
Así mismo, en este título para el Game Boy Advance, podrás disfrutar de varios modos de juego, quizá un poco sencillos y muy repetitivos, pero a final de cuentas cuando los juegas por un rato te parecerán entretenidos, no como para que te pases 30 horas jugando el mismo juego, pero sí para que por lo menos pases un rato ameno.



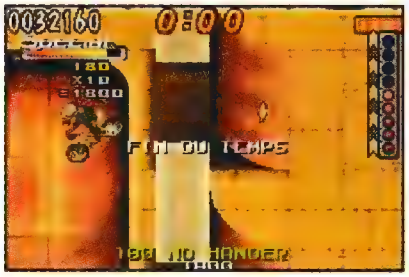
De primera instancia, se encuentra el modo de práctica o entrenamiento. A diferencia de muchos otros juegos en donde utilizan esta modalidad sólo para corras cuanto quieras y por donde quieras en una pista con pocos obstáculos y unas cuantas rampas, en este juego, podrás entrar a diferentes facetas o mejor dicho escenarios, donde te pondrán distintos retos que debes completar.

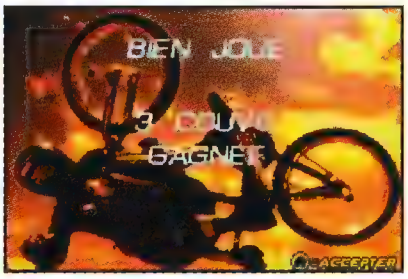
© 2002, Activision, © 2002, Holgen Studios

Por ejemplo, hay un escenario donde debes colectar todas las estrellas que existan, esto con el fin de que aprendas a maniobrar la bicicleta, ya que de lo contrario se te hará sumamente tedioso conducir por las diversas rampas sin tener pleno control de la bicicleta. Otro de los escenarios te enseñará el cómo realizar los movimientos, que como te habíamos mencionado con anterioridad son muy sencillos, ya que en general, sólo deberás presionar un botón más la dirección que desees en el pad.

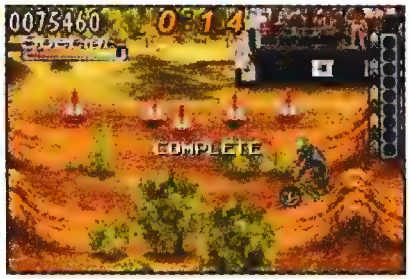


Este juego incluye también la clásica opción de "Carrera" que es en donde podrás encontrar la mayor diversión y reto del juego, ya que aquí es donde podrás determinar qué tan hábil eres en el ámbito de las bicicletas. Además en esta opción podrás ir incrementando el número de escenarios en los que puedes participar.

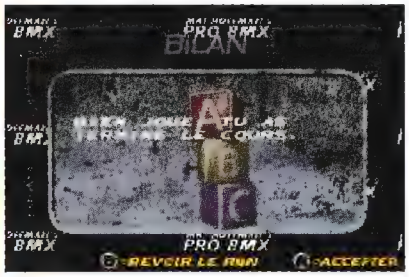




Y no sólo son estos modos de juego, sino que también podrás encontrar uno que es bastante entretenido pero desgraciadamente muy simple y monótono, donde debes ir cursando un campo al estilo motocross. Lo interesante es que tienes un tiempo límite de 10 segundos para cursar el camino, así que debes realizar varios movimientos especiales para que te otorguen más tiempo y puedas llegar a tu objetivo.



Lógicamente, las puntuaciones en este juego son algo que toma un rol muy importante, ya que mediante a dichos puntos que logres dentro del juego, ya sea haciendo algunas suertes sencillas o las más riesgosas en combinaciones, para que te generen la mayor puntuación posible. Esto con el fin de que vayas abriendo nuevos niveles del juego, pero no sólo con puntuaciones podrás obtener más lugares donde competir, sino que también deberás realizar otras actividades para que así, en conjunto, puedas ir avanzando en el juego.



Una comparación casi inevitable que podemos hacer para Mat Hoffman's Pro Bmx, es ponerlo en frente de Dave Mirra; básicamente los 2 juegos cuentan con la misma ideología tanto de objetivos por cumplir en el juego, como la manera de obtener bonus secretos dentro del mismo. Otro de los motivos que aunque no tan relevante también podríamos mencionarte, es que en Mat Hoffman's Pro Bmx, los personajes son de mayor tamaño, por lo que no tendrás que esforzar mucho la vista para checar los detalles y animaciones que han implementado en cada uno de los diversos personajes.

Gráficamente este juego no es nada que nos pueda sorprender a estas alturas con lo que hemos visto para el Game Boy Advance, sin embargo, algo alentador, es que el juego queda en los estándares gráficos que llamaríamos aceptables por la diversidad de texturas y ambientaciones que maneja. Lo que sí podemos resaltar es el audio, ya que éste es un punto que se nota que la mayoría de los programadores y licenciatarios han querido explotar lo más que se pueda, por lo que al menos para este juego, se han esforzado de tal manera que si en un momento te llega a aburrir el juego, al menos no pase esto con la música.

En resumen, Mat Hoffman's Pro Bmx, es un juego que podrán disfrutar al máximo todos aquellos que gusten de este deporte, sin embargo para quienes no hayan tenido mucho contacto con él, les parecerá un tanto tedioso, no está por demás decir que es un gran juego y sobre todo un muy buen avance en lo que a este tipo de títulos se refiere, ya que como te mencionamos antes, tiene varias cosas a su favor, como las gráficas, sonido y animaciones. La movilidad en general es bastante buena y sobre todo muy fluida, pero hubiera quedado mucho mejor si pudieras manipular al 100% las direcciones de la bicicleta, ya que habrá instantes en los que perderás tiempo valioso mientras tratas de dar una simple vuelta para ir tras otro objetivo.

Compañía: Activision
Compatible con: Game Boy Advance
Clasificación: E
Desarrollador: Kaz
Memoria: 32 Megas
Categoría: Deportes
Lanzamiento: Pendiente

RANKING

MAT HOFFMAN'S PRO BMX

EL CONEJO

A pesar de que este tipo de juegos los siguen haciendo en planos simples, en las gráficas se han pulido. Aparte se esfuerzan en darle giros diferentes con las acrobacias y esto es un gran punto para quienes gustan de juegos no tan lineales y que requieran algo de habilidad para superar grandes retos. Desgraciadamente algo le faltó al juego y por lo mismo no ha llegado a ser uno de mis favoritos.

3.0

CROW

Es bueno ver que los licenciatarios se interesen en los divesos tipos de juego que puedan existir, lo malo del asunto, es que no le echan tantas ganas como deberían al realizarlo. Mat Hoffman, es un juego bueno dentro de lo que cabe, pero no aporta nada nuevo con respecto a otros juegos del mismo género, ya que básicamente han seguido la misma línea sin preocuparse por proporcionarnos un juego que nos sorprenda.

3.0

PANTEON

Realmente no se por qué lanzan estos juegos, si porque el deportista de verdad lo merezca, si pagó para que lo hicieran o de plano para aprovechar la licencia y lanzar un título más. En realidad no es que sea malo, pero sí parece que lo hicieron al aventón. Francamente lo recomiendo sólo si eres un aficionado a morir de las bicicletas o bien, si eres (¿?) fanático de Mat Hoffman.

2.5

¡¡¡GUAU!!! · BASTANTE BUENO · OK · ¿? · ZZZZZ

NINTENDO
GAMECUBE
EA SPORTS
FIFA
SOCCER
2002
gamela
Mexico
¡CÓMPRALO YA!
Encuéntralo en las principales tiendas departamentales y de autoservicio. www.nintendo.com.mx
TM, ® y logo de NINTENDO GAMECUBE son marcas registradas de Nintendo TM © 2002-Nintendo. El sistema, videojuegos y accesorios se venden por separado

Previo

MEGAMAN BATTLE NETWORK 2

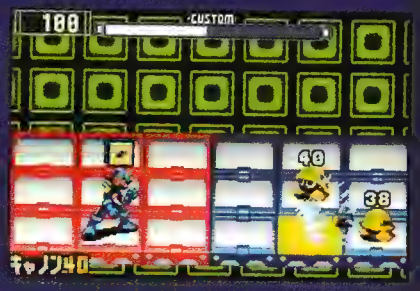
Como te habíamos comentado anteriormente, Mega Man estrena su segundo título para el Game Boy Advance. En este título no vemos muchos elementos nuevos que digamos, de hecho, es casi el mismo juego; más bien, parece que hicieron un "Update" de la primera versión.

De cualquier manera, este título mantiene el género de RPG, aunque con pequeñas variaciones que lo hacen un título de Aventura-RPG, por la manera en la que se llevan a cabo las batallas, pues puedes cambiar y equipar los poderes de Mega Man durante el encuentro.

Por si no recuerdas la temática del juego, te podemos decir que no te preocupes, sigue siendo el mismo relajo de las personas que entrenan a sus PET para pelear entre ellos. Bueno, viéndolo desde un punto de vista más sencillo, se trata de que los habitantes del mundo en el que te encuentras usan para casi todo, el internet y para poder navegar usan a unos programas llamados PET, que piensan, sienten y te ayudan a un sinnúmero de actividades dentro de la red.

熱斗くん！
今日は まにあったね！

Cambiando radicalmente el concepto del clásico Mega Man, aquí él no es el héroe principal, sino un chico de nombre Lan que es el propietario del programa Mega Man. Si leíste el A Fondo de la primera versión, ya tendrás una idea y una opinión sobre este cambio tan drástico que le dieron a nuestro héroe, pero bueno, de cualquier modo, ya tenemos este juego y vamos a decirte qué más nos ofrece.



En esta segunda parte de Battle Network, encontrarás a todos tus amigos de la versión anterior, todos con su manera de ser y casi con la misma posición en el salón de clases; lo que tratamos de decirte es que si ya jugaste el primer título, no sufrirás por encontrar casi nada, pues todo está casi igual.

También deberás seguir asistiendo a clases para que seas todo un maestro en el uso de tu PET.

Compañía
CAPCOM

Compatible con

Jugadores
1 Jugador

Clasificación
EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

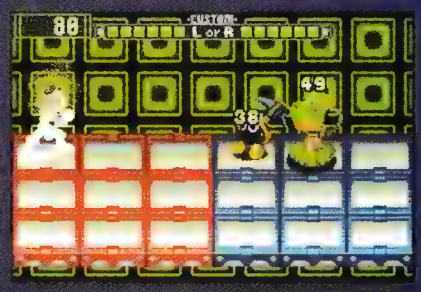
Desarrollado por
CAPCOM

Memoria
32 Megabit

Categoría
RPG

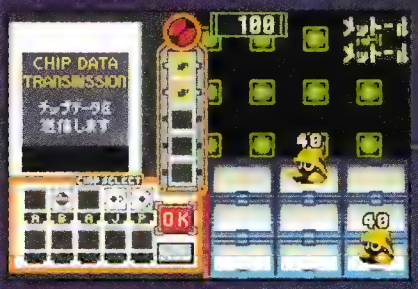
Lanzamiento
Pendiente

En el menú principal podrás cambiar algunas opciones y checar muchos detalles como el Status de Mega Man, los chips que tiene, etc.



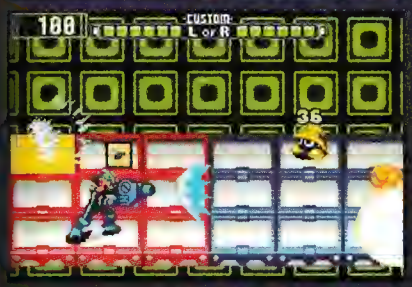
El modo de luchar en las batallas es el mismo que en la versión anterior, puedes moverte libremente en los cuadros rojos para esquivar ataques enemigos o bien, para dispararles a ciertos oponentes.

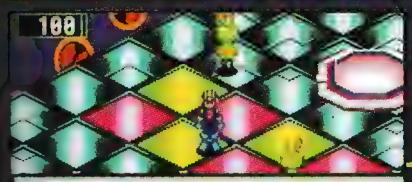
Ahora bien, el uso de los chips se mantiene de la misma manera que en el primer Battle Network. Debes seleccionar qué chips le vas a añadir a Mega Man y enviárselos para que los pueda utilizar en cada batalla. Recuerda que puedes volver a usar más chips al llenarse la barra de arriba y presionar L o R.

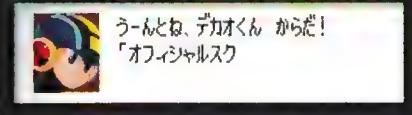


Como en la versión anterior, tienes diferentes chips que te ayudan ya sea a atacar o para defenderte, así como de recuperación y para modificar el terreno. Por ejemplo, hay un chip que te ayuda a robar cuadritos para que te puedas mover más libremente y a la vez, reducirles el espacio a los enemigos.

Con otros chips puedes atacar a tus adversarios. Algunos chips pueden ser combinados de acuerdo al código que tengan, es decir, dos chips con la misma letra (en el ejemplo de la foto es A) pueden ser añadidos a tu PET para ser usados inmediatamente uno detrás del otro. Debes aprender a usar esto a tu favor, por ejemplo, puedes usar el chip de robo de espacio y después el de la espada para eliminar varios enemigos de un golpe.



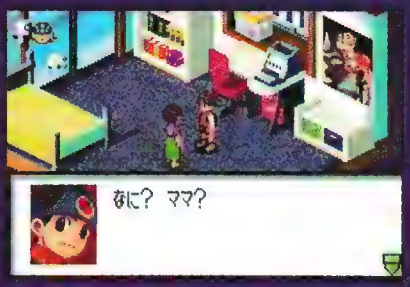




A lo largo del juego debes visitar varios lugares para proseguir con tu aventura, trata de inspeccionar todos los sitios que encuentres o a los que tengan que ir para que recuerdes bien todo lo que hay y te sea más sencillo regresar cuando sea necesario.

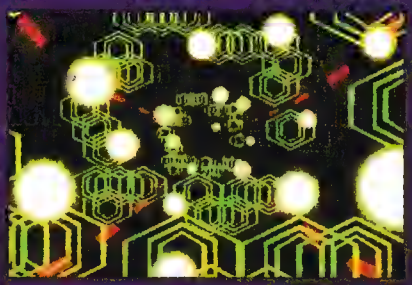
Como en todo RPG, debes platicar con toda la gente para aprender más cosas y averiguar asuntos que te puedan ayudar. Trata de hablar con toda la gente, pues a veces, de eso se vale uno para resolver dilemas en este tipo de juegos.

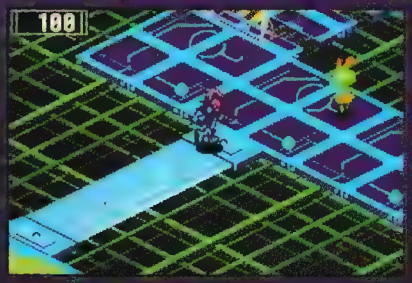
También cuentas en este juego con la ayuda incondicional de tu mamá, recuerda que sus consejos te ayudarán de mucho y que regresar a casa es una de las cosas más importantes de toda jornada.



Aunque parezca que no hay tantos cambios, no debes confiarte, habla con toda la gente para que veas qué puedes averiguar. No te confíes en lo que ya sabes.

Ahora, al entrar en la red verás diferentes tipos de gráficos y animaciones, pero básicamente es lo mismo, recuerda que puedes encontrarte con tus amigos o bien, con tus enemigos aquí.





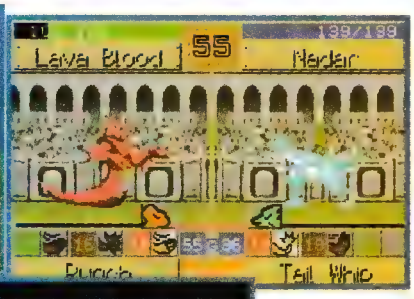
Como podrás darte cuenta, no hay gran cambio entre la primera versión y esta, pero la historia continúa y tu deber es ayudar siempre al necesitado, además de que los retos no terminan y debes pulir tus habilidades para entrenar a tu PET para disfrutar mejor de este juego. Realmente nos hubiera gustado más un título más clásico de Mega Man o bien, con el estilo que todos conocemos y disfrutamos, pero de cualquier manera, vale la pena que cheques este juego, especialmente si te gustó la primera parte.

A FONDO

Monster Rancher ADVANCE

Para ti que ya eres un total y verdadero Entrenador Pokémon y te mueres de ganas por otro juego que te motive para considerarte todo un Maestro en esto del entrenamiento de monstruos, ha llegado este nuevo reto que si no precisamente está hecho por Nintendo, en verdad es bueno y vale la pena que le eches un ojo.

Un pobre rancho de entrenamiento olvidado de dios es tu nuevo objetivo, ya que para demostrar que eres todo un entrenador, tendrás que levantarlo de la nada y hacerlo el mejor centro de entrenamiento de todo el mundo. Aunque la historia no es muy buena que digamos, el reto es muy tentador por la simple razón de demostrarle a todo el mundo lo que eres capaz de hacer.



En el juego existen diferentes áreas a parte del campo de entrenamiento; el pueblo es uno de ellos ya que cuenta con un altar en donde podrás invocar nuevos monstruos, las oficinas de AGIMA para hacer trámites con tus pupilos, y el estudio que te servirá para congelar, revivir o combinar los monstruos que quieras y así generar una excelente casta de campeones.

Por otra parte, estando en el rancho podrás entrenar a tu monstruo, inscribirlo en entrenamientos exhaustivos, inscribirlo en torneos o simplemente visitar la tienda de curiosidades que definitivamente es muy importante.

COMPAÑÍA

COMPATIBLE CON

CLASIFICACIÓN

DESARROLLADOR

MEMORIA

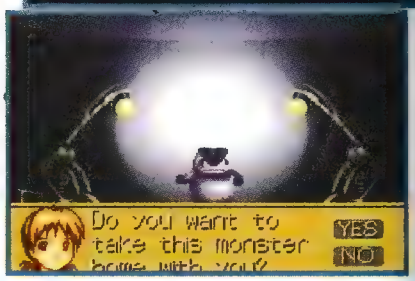
CATEGORÍA

LANZAMIENTO

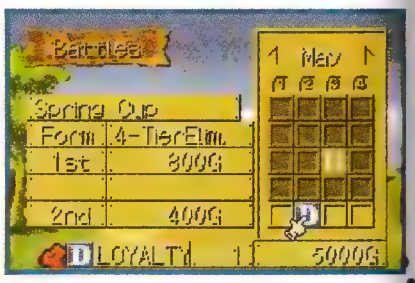
© Tecmo 2002

Al iniciar esta aventura, no contarás con ningún monstruo, por lo que tendrás que dirigirte al altar del pueblo e invocar alguna criatura, esto dependerá de las letras que utilices y por mera suerte obtendrás lo inesperado. Intenta varias combinaciones de letras hasta que obtengas uno que sea de tu agrado y así disfrutarás más del juego.

Una vez que obtengas a tu alumno, deberás regresar al rancho para entrenarlo apropiadamente.



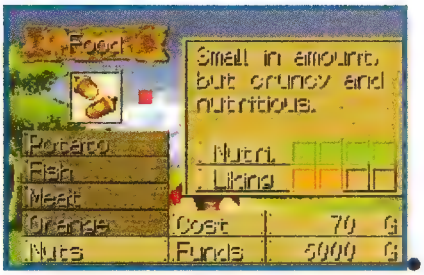
Los entrenamientos varían para incrementar los poderes natos del monstruo, esto es Poder, Puntería, Defensa, Inteligencia, Velocidad y Agilidad. También hay otros modos de entrenamiento y estos aumentan dos habilidades, pero te restan una, por lo que es mejor entrenarlo con las opciones sencillas. No olvides dejar descansar de vez en cuando al monstruo, ya que puede crearse complejos o simplemente ir a parar al hospital.



El juego se desarrolla en un concepto de tiempo semanal, por lo que casi todas las acciones que realizas te toman una semana, contando cuatro para cada mes y lógicamente doce meses por año.

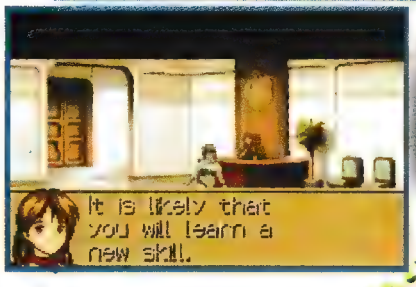
Cada mes tendrás que seleccionar el platillo con el que alimentarás a tu monstruo y tendrás que tomar en cuenta el nivel de nutrición además del nivel de gusto para que el monstruo te sea fiel y esté fuerte para cualquier enfrentamiento.

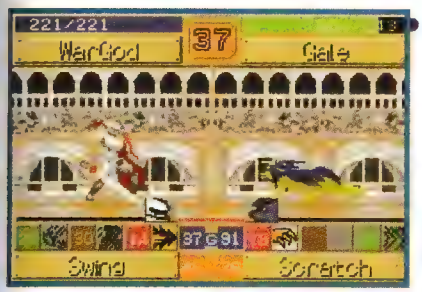
Esto es importante para sacarle el mejor provecho al tiempo, tratando de darle lo más nutritivo y de su gusto para que no tengas problemas.



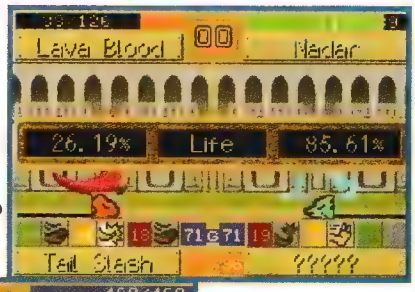
Una vez que el nivel de confianza se haya elevado lo suficiente, podrás inscribir a tu monstruo para que compita contra una gran variedad de adversarios de su mismo nivel.

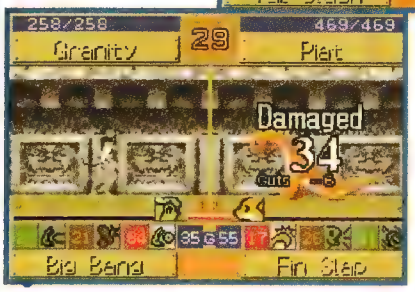
Otra forma de entrenamiento son las clases especiales que se imparten en AGIMA. Al tomar una decisión toma en cuenta lo que te dice la recepcionista, ya que podrás obtener una habilidad nueva y ella te da un parámetro de posibilidades en cada una de las categorías. Aunque estos entrenamientos duran todo un mes, es conveniente tomar las oportunidades que te dan al rebajar el precio ya que regularmente son muy costosos.



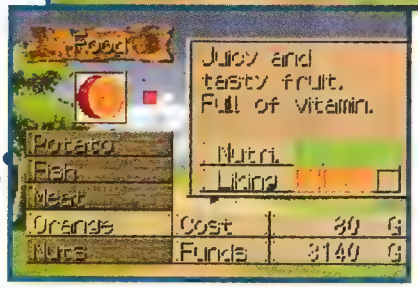


Las batallas son un poco inusuales ya que se manejan diversos números y porcentajes que te guiarán a través del combate. Para comenzar, en la parte superior se encuentra la barra de energía que te indica los puntos que tienes de vitalidad y el total con el que inicias el combate.
En medio de las barras de energía, se encuentra el tiempo que te queda del enfrentamiento, esto se debe a que no es necesario que termines con la barra de energía del contrincante, lo que importa es bajarla lo más que puedas, así cuando se termine el tiempo, el ganador será quien tenga más porcentaje de energía.

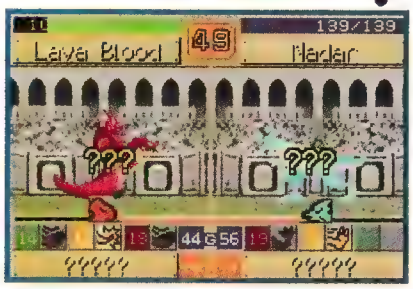




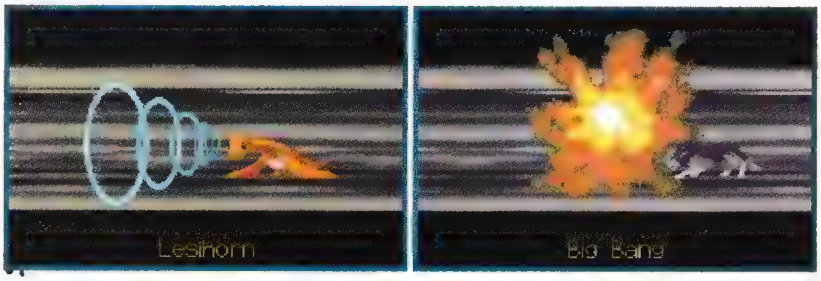
Los objetos son de gran importancia si es que deseas que tu monstruo quede bien entrenado y aunque al principio te costará algo de trabajo conseguir algo en esta tienda, tarde o temprano tendrás la oportunidad de comprar algunos de estos objetos. Es recomendable que cuando tu monstruo suba de rango, lo premies con un incentivo y en la tienda encontrarás una gran variedad de "Snacks" al alcance de tu bolsillo y así asegurarte que tu monstruo se esforzará para recibir su premio la siguiente vez que alcance un gran logro.



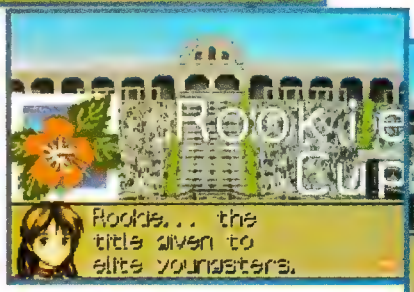
Abajo de los monstruos se encuentra una barra que indica la cercanía que hay entre ellos y lógicamente la controlas a placer, sin embargo, hay tomar en cuenta que algunos monstruos avanzan más rápido que otros. Entre estas barras está un marcador de puntos de ataque, los mismos que utilizarás para realizar el ataque dependiendo de la distancia que se encuentre entre los monstruos, los cuales indican la cantidad de puntos que necesitan. No olvides que puedes cambiar los ataques con el botón B y así contar con más opciones para ganar. Por último cuentas con un contador de porcentaje de puntería bajo el contador de puntos de ataque, así podrás inclinarte por un movimiento más certero en vez de estar tirando los golpes al aire sin que den en el blanco.

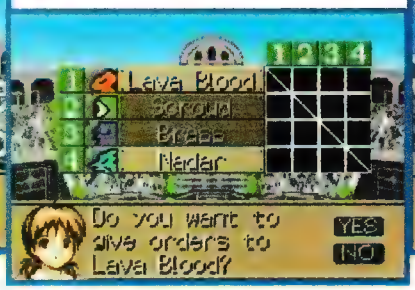


Si eres vencido por medio del KO dos veces consecutivas en un mismo torneo, lo más probable es que tu monstruo termine en un hospital, así que cuando la veas muy dura, es mejor que te retires en vez de arriesgarte a perder medio año en terapias intensivas.

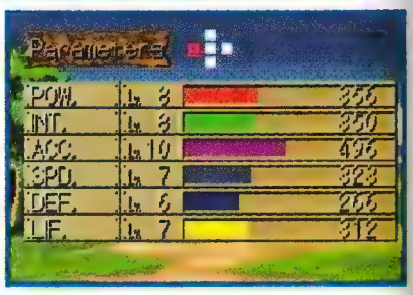


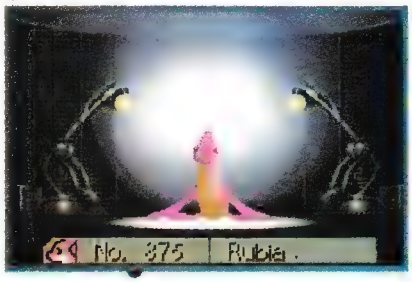
Cuando ganes un torneo estipulado por la AGIMA tu monstruo subirá de rango y así podrás enfrentarte a contrincantes de una talla mayor, lógicamente mejor entrenados y más feroces.





Debes de tomar en cuenta que todos los monstruos tienen cierto límite de tiempo para desarrollarse todo lo que puedan (más o menos constan de tres años), así que aprovecha el tiempo para que en verdad valga la pena todo tu esfuerzo.





Muchas veces, aunque tu monstruo ya no pueda incrementar sus habilidades, aún puede subir de rango, aunque claro está, que tarde o temprano te enfrentarás a oponentes mucho más fuertes y te será muy difícil seguir avanzando, por lo que te recomendamos que en el pueblo, entres al estudio y lo congeles para después combinarlo con algún otro monstruo para crear una verdadera casta de campeones.

Para obtener otro monstruo nuevo, lo único que tienes que hacer es ir al altar e intentar otro código hasta que obtengas uno que te guste lo suficiente como para entrenarlo.

Los monstruos cuentan con ocho niveles de fatiga los cuales Amoa te dirá cada semana su condición, cuando el monstruo está "Con Mucha Energía" significa que está en su mejor momento para realizar cualquier tipo de entrenamiento, incluso para aprender un nuevo movimiento o para ganar un torneo, pero si Amoa te dice "Está Exhausto, hay que hacer algo o..." es mejor que comiences a preocuparte y dejarlo descansar por un par de semanas.

Por si fuera poco, al no dejarlo descansar, será muy poderoso pero no vivirá mucho tiempo, sin embargo, al dejarlo descansar demasiado, lo harás un holgazán mimado que no quiere trabajar, por lo que tendrás que nivelar todos los movimientos que hagas para que te dure varios años y que en verdad se esfuerce en todo lo que haga.

El secreto principal para hacer una verdadera casta de campeones es no confiar en los mediocres monstruos que AGIMA te ha dado como entrenadores, lo mejor es reemplazarlos con tus monstruos que lógicamente excedan el potencial de lo que quieres lograr, eso quiere decir que si quieres hacer un entrenador en Poder, debes de generar un monstruo que llegue a sus límites en esa habilidad, llegar a un rango mayor que B y así sustituirlo para que él a su vez, entrene arduamente a tus futuros monstruos de una forma exhaustiva y subir su nivel en proporciones estratosféricas. Si logras suplantar a todos los entrenadores, ahora sí podrás trabajar sobre un verdadero campeón que logrará superar los límites de lo imaginado.

En verdad que Monster Rancher Advance es un juego con mucho reto y aunque lo termines con algún monstruo muy fuerte, te quedará la espinita de entrenar al resto de las criaturas para probar suerte. Además, de que la opción de enfrentarte contra algún amigo es verdaderamente buena y necesaria para probarle al resto del mundo qué tan bueno eres para criar estos monstruos.

RANKING

MONSTER RANCHER ADVANCE

EL CONEJO

Este es un estupendo juego de estrategia combinado con combates y una pizca de RPG, así que a los seguidores de cualquiera de estos géneros les encantará el juego. Por otra parte, las batallas son intensas y depende mucho de la habilidad del jugador para sobresalir en este título. Para muchos puede parecer un fusil de Pokémon, pero tiene muchos puntos a su favor que lo hacen único.

4.5

CROW

Este tipo de juegos realmente son entretenidos y vaya que tienen su reto, en especial en este juego ya que aunque lo termines una vez, te quedarán ganas de volver a terminarlo, elevando las habilidades de algún otro personaje o simplemente para disfrutar de una buena pelea contra los monstruos. Monster Rancher es un excelente juego para el Game Boy Advance que no dudo ni un segundo en recomendarte.

3.0

PANTEON

Yo toda la vida he sido fanático de la serie de Pokémon y ya estoy muy acostumbrado a ese tipo de juegos, y a pesar de que he visto varios títulos que pretenden ser similares a Pokémon, este tiene lo suyo. Espero que muchas compañías tomen el ejemplo de Tecmo al hacer un trabajo tan pulido como lo han hecho con este gran juego para Game Boy Advance que no dudo en recomendarte.

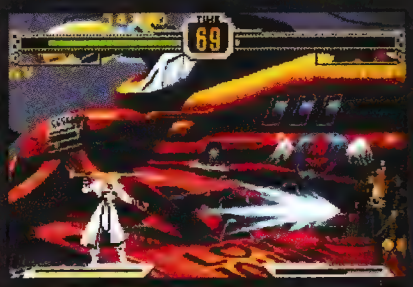
4.0

¡¡¡GURU!!! · BASTANTE BUENO · OK · ¿? · ZZZZZ

Previo

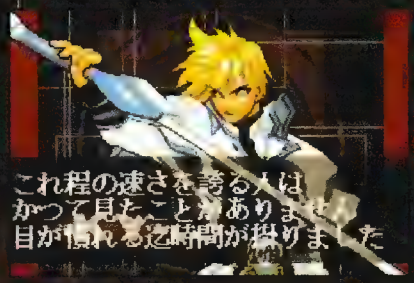
GUILTY GEAR X ADVANCE EDITION

Este juego es en verdad la buena estrella de Sammy por la gran aceptación que ha tenido por los consumidores japoneses, de hecho, ha salido tanto para Arcadias como para otros sistemas caseros que no le han quedado mal a esta compañía. Este juego es la adaptación del último título de la serie con grandes opciones y ventajas sobre sus predecesores y veremos por qué.



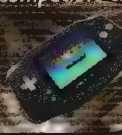
La historia cuenta que existen unas criaturas con poderes sobrenaturales que luchan constantemente entre ellos para saber quien reinará sobre la faz del planeta, sin embargo, aún no se sabe quién está destinado a ocupar este lugar, ya que las batallas se han prolongado demasiado. Este capítulo de la historia definirá quién es el más poderoso de todos estos seres que sin duda alguna gobernará por mucho tiempo.

En este torneo contamos con una gran variedad de personajes y cada uno de ellos tiene poderes muy diferentes para disfrutar utilizando gran variedad de luchadores. Entre ellos tenemos a: Sol-Badguy, Potemnkin, Anji Mito, Millia Rage, Chipp Zanuff, Axl Low, Venom, Jam Kuradoberi, Zato 1, May, Johnny, Faust y Ky Kiske, además de que al terminar el juego podrás seleccionar a los jefes finales Testament y Daisy.



Compañía

Compatible con



Jugadores

2 Jugadores

Clasificación

Desarrollado por

Memoria

32 Megabit

Categoría

Peleas

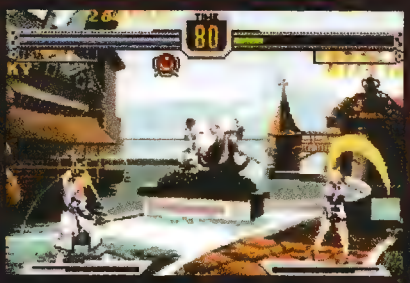
Lanzamiento

2002

© 2002 Sammy, © 1998, 2002 Arc System Works

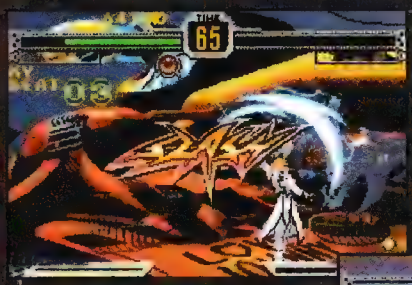
Como era de esperarse, utilizas los cuatro botones del sistema para utilizar Golpe, Patada, Arma y Arma Fuerte. Por si fuera poco, la movilidad está en un excelente término, ya que no se siente gran diferencia con cualquiera de las otras versiones. Claro está que la gente de Arc System Works se esforzó por dejarlo lo más fiel posible, sin embargo los personajes tuvieron que sacrificar un poco su tamaño para utilizar un amplio rango de la pantalla del Game Boy Advance, pero lo aprovecharon con una excelente animación que verdaderamente te deja apantallado.

Todos los personajes pueden realizar diversas maniobras como correr, dar súper saltos, saltos dobles o hacer un "Dash" en el aire. Todo esto conjugado determina la velocidad con la que cuenta este magnífico juego. Además tiene escudos que detienen toda clase de poderes especiales,



y así evitar que te bajen aunque sea un poco de energía y fomentar los rounds perfectos.

Cada uno de los personajes cuenta con una barra de Tensión con la que utilizarás una gran variedad de movimientos súper especiales. Otra de las cosas es que cuando rompes la barra de Tensión, podrás realizar un movimiento que le podrá bajar toda la barra de energía al oponente si logras conectársela, lógicamente se puede detener fácilmente, por lo que tendrás que saber utilizarla y aunque vayas perdiendo el round, podrás salvarte si logras conectar el gran Destroyer.



Para concluir con todo esto, los remates son verdaderamente útiles ya que aún en el aire, puedes seguir tus combos o esperar a que el enemigo caiga para continuar golpeándolo antes de que se vuelva a levantar.

Claro está que todo tiene sus pros y contras, ya que también podrás reponerte y contraatacar.

Ya tiene bastante tiempo que no probábamos un juego tan fiel a su versión original, sobre todo para un portátil, pero en estos títulos es donde se ve el gran potencial del sistema además de añadir cosas tan buenas como las opciones en el modo de Versus para que te avientes tus buenos "catorrazos" contra alguno de tus amigos.

Esperemos que Sammy siga con el buen trabajo y no se duerma en sus laureles.

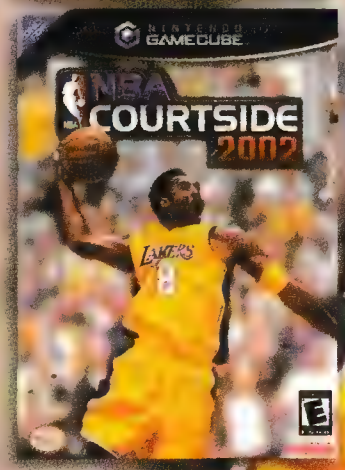
Por si fuera poco, cuenta con modos exclusivos para el Game Boy Advance en los que contamos el Tag Team ó 3 Vs 3 en modalidad contra otro jugador, así que si lo que buscas es un juego diferente te recomendamos ampliamente que esperes lo mejor de este gran título que viene bastante fuerte.

2 juegos en uno · escoge tu estilo · crea tu propio jugador

¡CÓMPRALO YA!

NBA COURTSIDE 2002

gamela



NINTENDO GAMECUBE

Encuéntralo en las principales tiendas departamentales y de autoservicio. www.nintendo.com.mx

TM, ® y Logo de NINTENDO GAMECUBE son marcas registradas de Nintendo TM, ® 2002 Nintendo. El sistema, videojuegos y accesorios se venden por separado.

Nintensivo Luigi's Mansion

Pues bien, esperamos que te haya ido muy bien capturando fantasmas; vamos a seguir con la segunda parte de este excelente título para dejar más que limpia la mansión de Luigi, así que no pierdas detalle, recuerda que debes buscar muy bien todo el dinero que puedas y tener todos tus sentidos bien alertas para que te deshagas de los molestos fantasmas de una vez por todas.

Area 3

En esta área encontrarás más fantasmas y nuevos cuartos, además podrás entrar a partes de la casa que antes no podías. La acción será más intensa y deberás enfrentarte a una batalla bastante desigual en el balcón de la mansión, pero basta de adelantarte tanto, nos quedamos en el patio trasero.

1 Courtyard

Pasando al terrible Bogmire podrás acceder al patio trasero, aquí encontrarás fantasmas de agua y otros, pero también a un

honguito que está en la letrina para salvar tu juego (abre la puerta por un costado de la letrina o sufrirás un golpe). Usa el agua para que riegues las plantas cercanas a la fuente para obtener dinero extra. No olvides tomar la carta de Mario que está en la casita de los pájaros. Ahora baja directamente al pozo.

2 The Well

Al bajar por el pozo, te enterarás por fin dónde se encuentra Mario; pero aún es muy

temprano para rescatarlo así que debes ser paciente y regresar por donde llegaste para que encuentres un fantasma, atrápalo para que obtengas una llave.

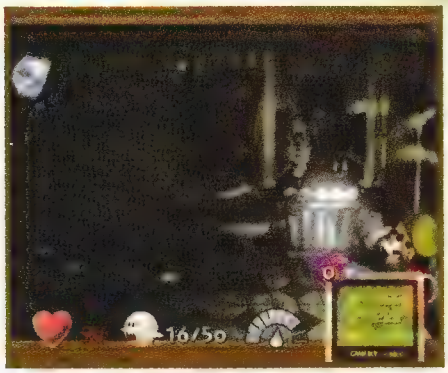
3 Rec Room

En este cuarto encontrarás a un fantasma bastante fornido y petulante. No dejes que su musculatura te impresione y gánale para que lo puedas capturar y obtengas una llave más y más tesoros. Debes golpearlo tres veces seguidas con el saco de arena (presiona el botón A) para que lo noquees y puedas capturarlo; si se sale de ritmo, golpéalo nuevamente para que lo captures.

Aquí aparece Booregard, quien tiene 100 de HP, así que debes ser más rápido al capturarlo.

4 Washroom

En este cuarto encontrarás una buena fuente de fantasmas de agua, llena tu aspiradora pues necesitarás apagar los ímpetus del fantasma que aparece aquí, ya que su corazón está en llamas.

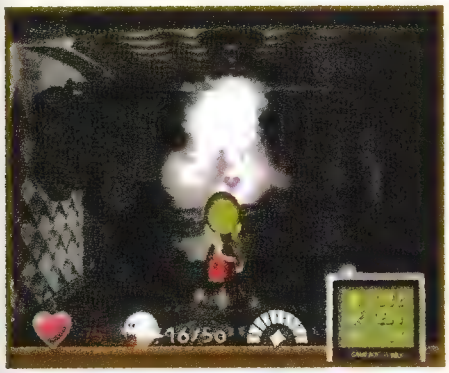


5 Tea Room

Para entrar aquí, solamente debes apagar el fuego de la puerta (si no traes agua, regresa a Washroom) y dentro podrás obtener la medalla que te permite aspirar a los fantasmas de hielo. Para hacerlo debes atrapar a todos los fantasmas para que se prendan las luces y aparezca el cofre, ahora camina a donde está un switch en el piso que revierte la gravedad. Al presionarlo podrás caminar en el techo y encontrar otro igual, presiónalo y caerás encima de la mesa y podrás agarrar la medalla.

6 Bathroom

En este cuarto tendrás que capturar a la esbelta Miss Petunia, quien está tomando un baño, debes usar tu recién adquirida habilidad de manipular los fantasmas de hielo para lograrlo.



Jala la cortina con tu Poltergust 3000 y ahora dale un baño pero con el elemento del hielo para que muestre su corazón y puedas capturarla, obteniendo la llave para ir a Billiards Room.

Aquí aparece el molesto pero débil Mr. Boojangles, 50 HP.

7 Billiards Room

Aquí deberás lidiar con Slim Bankshot, quien es un experto en el billar fantasma. El te lanza las bolas de billar para atacarte, lo que debes hacer, es cachar una en el aire y lanzársela cuando se detenga (checa el Taco de billar que no desaparece para que lo localices), cuando la bola vaya en el aire, apaga la linterna para que esté visible cuando le pegue la bola; repite la operación dos veces más para que lo puedas aspirar.

Aquí aparece Boohoo cuando la habitación está limpia, tiene 50 de HP.

8 Projection Room

Después de limpiar este lugar, podrás obtener otra de las preciadas posesiones de Mario. Pero los fantasmas no aparecerán si no prendes el proyector (usa el botón A). Una vez que aparezcan, los puedes localizar por medio de las sombras que proyectan en la pantalla o por el humo que despiden.

Aquí aparece el molesto Shamboo de 50 HP, pero es difícil verlo bien por la luz del proyector, sigue el contador de HP para que no escape.

Una vez que tengas a los gemelos, podrás buscar a Booris, quien tiene 100 de HP.

9 Nana's Room

Si pensabas que todas las abuelitas eran dulces y amigables, espera a enfrentarte a Nana, quien impedirá a toda costa que la envíes de regreso a su pintura. Nana pasa su tiempo tejiendo apaciblemente y no se moverá hasta que le tires las bolas de estambre que están en la mesa (Botón A), cuando esto pase, ella se enojará y se pondrán histérica, lanzándote rayos desde sus ojos. Usa tu Poltergust 3000 para aspirar las bolas de estambre y lanzárselas, una a una, a Nana para que la noquees. Cuando esto pase, ella se quedará quieta, es el momento de aspirarla; pero ten en cuenta que si fallas en pegarle con alguna bola, ella desaparecerá. No te preocupes, sal del cuarto y entra nuevamente para repetir la jugada.

Limboorger, 100 HP.

10 The Twins Room

Los traviesos Henry y Orville querrán jugar contigo a las escondidas cuando visites su cuarto, para hacer que aparezcan, debes usar tu aspiradora con el ventilador del techo hasta que gire y ellos se hagan visibles. Cuando aceptes jugar con ellos, saldrás del cuarto y volverás a entrar, encontrarás cinco cajas donde pueden estar. Si leíste los libros en el estudio, sabrás que a los gemelos no les gustan los elementos, así que usa algún elemento con las cajas, cuando uno reaccione, quiere decir que un gemelo está ahí; ¿ves por qué te decimos que debes investigar todo siempre? Una vez que los encuentres, se subirán a sus juguetes; absorbe los juguetes y ahora aspira a los gemelos para tenerlos quietos de una vez por todas.

11 Astral Hall

Entra en este cuarto con el elemento del fuego para que puedas encender todas las velas y hacer que aparezcan los fantasmas que están aquí. Si no prendes las velas, podrás salir por la puerta del fondo, sólo para darte cuenta que entraste de nuevo al cuarto. Cuando las velas estén encendidas, aparecerán siete fantasmas, atrápalos para que puedas entrar al observatorio.

Antes de ir al observatorio, encuentra a Boonswoggle, que tiene 100 de HP.

12 Observatory

En este cuarto podrás gozar de un panorama muy agradable, pero deberás hacer algo para cambiar la escena. Mira con el botón A por el telescopio y verás un acercamiento de la luna, al dejar de mirar algunas paredes del cuarto desaparecerán y verás el cielo lleno de estrellas –y la luna-. Lo que debes hacer es atrapar una estrella fugaz y lanzársela a la luna (debes apuntar bien) y ésta estallará abriendo un camino hasta otra posesión de Mario, su estrella. Ten cuidado porque aunque no hay fantasmas aquí, las estrellas fugaces te pueden golpear y causar daño.

13 Fortune-Teller's Room

Cuando tengas todos los objetos perdidos de Mario y Madame Clairvoya los haya checado todos, podrás capturarla sin problemas pues no opondrá mucha resistencia, sólo debes hacerla aparecer y alumbrarla con tu linterna, lista para la Poltergust 3000.

Un Boo bastante sencillo aparece aquí, se trata de Booigi, quien tiene tan sólo 40 de HP.

14 Safari Room

Este cuarto está lleno de fantasmas y trofeos, debes capturarlos a todos para obtener una llave; para que salgan debes aspirar los trofeos de cabeza de venado. Pero debes usar el hielo para atacarlos o no podrás capturarlos, alterna hielo y succión para deshacerte de todos y que obtengas la llave del balcón. Sólo que no podrás entrar si no has capturado al menos 20 Boos.

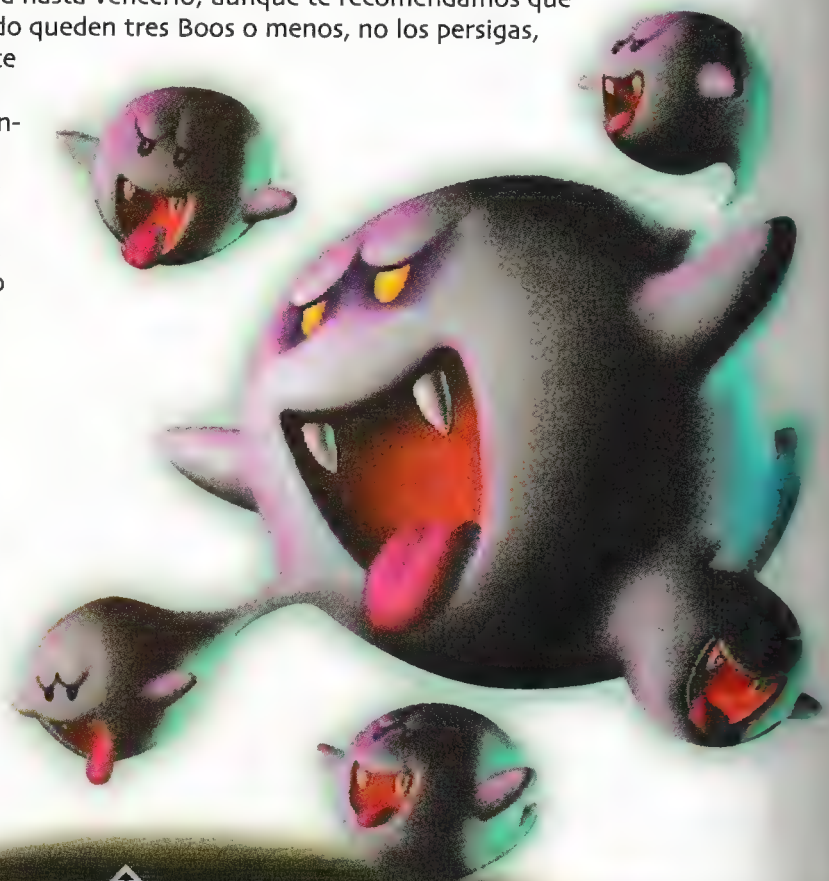
Aquí vuelven a aparecer los Boos de nivel alto, Little Boo Peep tiene 100 y escapará si no lo capturas rápidamente.

15 Jefe de Area

BOOLOSSUS

H P ?

Prepárate para la batalla contra el gran Boolossus, quien es un Boozote formado por quince molestos Boos. Aún siendo tan grande, Boolossus no escapa al poder de la Poltergust 3000; así que lo que debes hacer es aspirarlo de manera que lo lleves con una de las dos estatuas de unicornio que están en el balcón para que el cuerno del unicornio reviente a Boolossus y los quinces fantasmas queden vulnerables. Ahora jala un poco de elemento de hielo de alguno de los unicornios para que puedas usar tu aspiradora para congelar a los Boos. Cuando caigan, aspíralos sin perder tiempo para que captures al mayor número que puedas. Después de un rato, los Boos se unirán de nuevo y deberás repetir la jugada hasta vencerlo; aunque te recomendamos que cuando queden tres Boos o menos, no los persigas, quédate quieto esperando su ataque y congélalos cuando estén cerca.

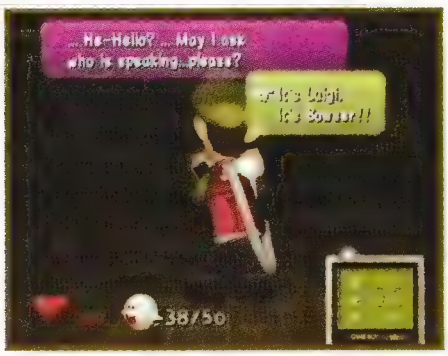


Area 4

Por fin estás en el último capítulo de este fantasmal juego. Lamentablemente, al iniciar esta área, la ley de Murphy hace presa de ti, pues un rayo cae en la mansión y la poca luz que hay se irá, así que debes seguir las indicaciones del Dr. E. Gadd para restaurar el poder y con esto, la luz eléctrica. Como podrás imaginarte, caminar en una mansión totalmente a obscuras es mucho más peligroso, los fantasmas aparecen en cuartos que ya habías limpiado, en gran número y sin temores. Lo mejor que puedes hacer es cumplir con tus objetivos sin detenerte mucho a capturar fantasmas, se trata de sobrevivir. Al final te enfrentarás a una gran sorpresa y un gran jefe...

1 Telephone Room

Después de que el rayo te deje sin luz, recibirás una llamada del profesor en este cuarto. El primer teléfono que suena es Toad, quien salvará tu juego; el segundo teléfono es el profesor. Ojo: si cuando llame Toad le dices que es Bowser, se asustará y no salvará tu juego, aunque vuelve a marcar por otro teléfo- sin darte una pista sobre la luz. Ahora dirígete al closet. Debes tomar en cuenta que esta es la última vez que podrás salvar antes de conectar la electricidad de nuevo, así que no pierdas tiempo capturando fantasmas; cuando la luz vuelva, también los hongos volverán.



2 Closet

El profesor te dice que antes de restaurar el poder, podrías aprovechar la oportunidad de capturar a un fantasma bastante escurridizo, Uncle Grimmly, quien siempre está en lo más oscuro y frente a un espejo; debes capturarlo cuando él trate de asustarte, cuando levante las manos, podrás alumbrarlo y después aspirarlo. Dirígete sin perder tiempo al closet en el segundo piso para que lo encuentres y obtengas una llave más.

3 Breaker Room

Al usar el switch en este cuarto, podrás restaurar la electricidad en la mansión. Con esto, los fantasmas volverán a ser los mismos y los cuartos limpios ya no tendrán espectros. Ahora regresa al Foyer para que encuentres a Toad y puedas salvar tu juego.

En el cuarto del switch está BooB. Hatch, con 200 de HP, ni te asustes, que los demás son más o menos del mismo nivel.

4 Cellar

En este lugar encontrarás montoncitos de tierra que debes aspirar para continuar con tu aventura, además de que al capturar a

los fantasmas de este cuarto obtendrás una llave más. También puedes usar los botones antigravitacionales para poder pasar este cuarto.

Un Boo facilito: Booripedes, con 100 de HP.

5 Telephone Room

Abre todos los cofres que encuentres y cuando aparezcan los esqueletos, captúralos sin piedad.

Aquí enfrentarás a Boomerang, con 300 de HP; es muy posible que no lo puedas capturar en este cuarto, pero sí al explorar el siguiente cuarto.

Clockwork Room

En este cuarto deberás hacer que trabajen todos los relojes para que aparezcan los tres fantasmas. Una vez que salgan, debes esquivar sus ataques para que, después de

que disparen sus rifles, puedas aspirarlos. Aunque debes capturarlos a los tres, solamente uno dejará perlas. La mejor manera de capturarlos es irte a un rincón y esperar a que ataquen, esquivarlos y jalarlos a los tres a la vez.

Boocaster es el molesto Boo de este cuarto, tiene 300 de HP.

7 Roof

Para llegar al techo, debes usar el elevador que está en la casa de enmedio de Clockwork Room. Una vez aquí, deberás enfrentar a varios Shy Guys, además de fantasmas de hielo, aspira en la fogata de enmedio para que los captures. Una vez que limpies este lugar, podrás acceder a un cuarto desde aquí.

8 Sealed Room

Este es el cuarto que está sellado en el segundo piso, normalmente no hay manera de entrar o salir, pero puedes llegar a él desde la chimenea en el techo. Aquí encontrarás tesoros, fantasmas y una llave; ahora estás atrapado... a menos de que recuerdes qué pasa al ver tu reflejo...

9 Sitting Room

En este cuarto encontrarás elementos de agua y fuego que necesitarás para dejarlo bien limpio. ¿Qué no hay fantasmas? checa las velas. Antes de salir, llena tu Poltergust 3000 con agua, la necesitarás en el siguiente cuarto.

Otro Boo sencillo: Boolivia, de 100 de HP.

10 Guest Room

Aquí debes usar el agua para despertar a la fantasmita dormida, Sue Pea. Después de mojarla tres veces, aparecerá su corazón y podrás capturarla, pero el cofre aparecerá en el techo ¿o en el piso?, el chiste es que tienes que salir de la habitación y volver a entrar, para que puedas agarrar el contenido del cofre.

Boonita, 100 HP.

11 Armory

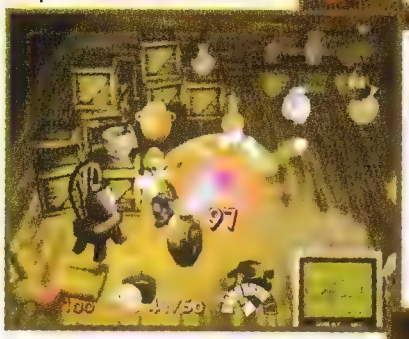
En este otro cuarto deberás enfrentarte a los fantasmas que usan las armaduras para poder obtener una llave más. Procura golpear las

armaduras por detrás para evitar que te dañen.

Un Boo intermedio, UnderBoo, con 150 de HP.

12 Ceramics Studio

Cuando derrotes a Jarvis, el fantasma coleccionista de jarrones, obtendrás un tesoro. Para hacerlo debes tener el elemento de hielo y usarlo en Jarvis cada que aparezca de un jarrón, repite la operación seis veces



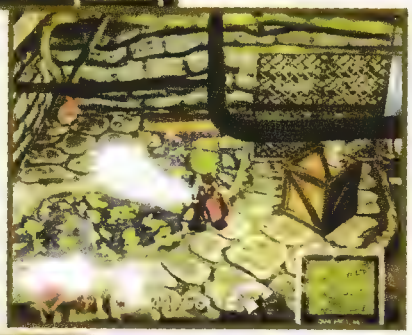
más para que quede vulnerable y puedas capturarlo.

Aquí encontrarás a TamBoorine, quien escapará fácilmente por ser un cuarto pequeño, síguelo hasta que le bajes sus 200 de HP.

13 Pipe Room

Para obtener una llave en este cuarto, primero deberás eliminar a los fantasmas y después recordar tus

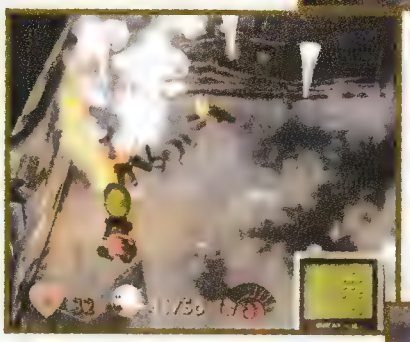
tiempos de fontanero. Usa el hielo para que congeles la nauseabunda agua, alcances el switch y de ahí, el cofre.



Aquí encontrarás otro Boo difícil, Booffant, con 300 HP.

14 Cold Storage

Para vencer a Sir Weston, el fantasma esquimal, deberás usar el fuego para encender las fogatas que están junto a él y después para derretir su cubo protector. Ten cuidado con sus ataques

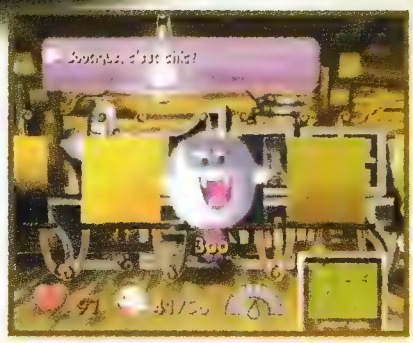


helados y con las estalacmitas que caen del techo para que lo captures y así obtengas una llave más.

Capturar a Boolderdash no parece mucho problema pues tiene 150 de HP, pero el suelo es resbaladizo y es fácil que pierdas el control, ten cuidado.

15 The Artist's Studio

No te pongas tenso al ver tantos fantasmas, sólo usa tus habilidades y pon en práctica todo lo que has aprendido para vencerlos. Después de esto, podrás capturar al molesto Vincent Van Gore y obtener la llave para el último cuarto del juego, así que prepárate.



Este es el último de los Boos normales que debes atrapar, Bootique tiene 300 HP.

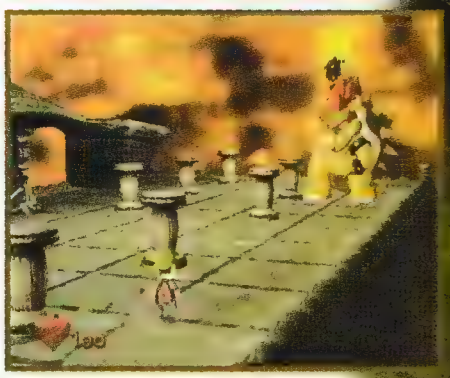
16 Jefe de Area

KING BOO

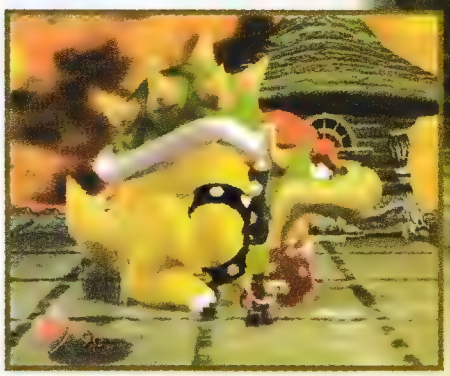
HP 500

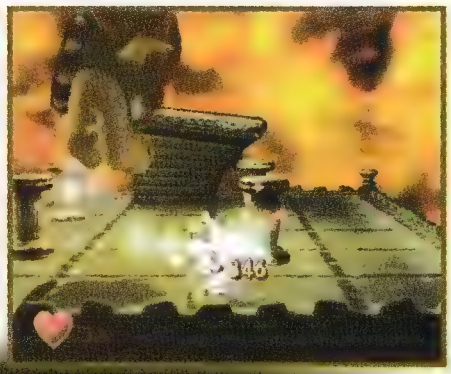
Cuando llegues aquí deberás tener por lo menos 40 Boos para entrar. Aquí debes enfrentarte a...

¿Bowser? ¿Qué hace él aquí? De cualquier manera, tu deber es derrotarlo, así que trata de llegar aquí con la mayor vida posible y prepárate para una buena batalla.



En realidad se trata de un Bowser mecánico que controla King Boo; para derrotarlo debes mantenerte constantemente en movimiento y lejos para esquivar todos sus ataques. Cuando te lance bolas (serán tres) usa tu Poltergust 3000 para que captures una y espera a que Bowser se acerque, cuando agache la cabeza para atacarte, lánzale la bola a la boca para que estalle y King Boo quede descubierto. Ten cuidado al aspirarlo pues la cabeza de Bowser te disparará bolas de hielo. Después unos momentos,





King Boo regresará a su máquina para reanudar el ataque. Cuando el King Boo regrese al Bowser mecánico con menos de 200 de HP, la cabeza quedará volteada y correrá como loco, esquívalo hasta que se voltee la cabeza y repite la jugada hasta que captures a King Boo.

Muy bien, has completado este estupendo título, pero como la mayoría de las veces pasa, el final es solamente el principio. Hay muchas cosas más que debes saber sobre el juego después de que lo terminas, vamos a repasar todo esto de manera rápida, para que seas tú mismo el que le saque todo el juego a este gran juego.

Tal vez no te hayas fijado muy bien, pero los fantasmas que capturaste durante el juego y que son exhibidos en la galería de Adeleine, digo, del profesor E.Gadd tienen diferentes marcos o bien, si es la segunda vez que lo terminas notarás que son diferentes las poses de éstos. Pues el chiste es que los fantasmas pueden ser capturados de manera más positiva y aparecen más tranquilos en sus cuadros, lo que hace que el marco sea más costoso. Obtener diferentes poses y marcos se basa en la cantidad de HP que captures de un fantasma de un solo jalón, es decir, sin que escape. Si le extraes 90 puntos sin soltarlo, obtendrás el marco de oro; si le bajas 50 HP obtendrás el marco de plata y finalmente, si le extraes menos de 50 obtendrás el marco de bronce. Como extra, al estar jalando a un fantasma, seguramente observaste que dejan caer perlas; pues siguiendo la regla de extraerles más HP de un jalón, puedes obtener perlas grandes, medianas y pequeñas.

Una vez que hayas sobrevivido por primera vez a la mansión, podrás entrar al modo de Hidden Mansion, que es exactamente la misma casa, con los mismos pasos a seguir; pero los fantasmas son más difíciles de capturar. Afortunadamente, tu Poltergust 3000 es también más potente y podrás capturarlos más rápidamente.

Ahora bien, el final de Luigi's Mansion depende de cuánto dinero hayas acumulado durante el juego. Al final, el profesor E. Gadd usa ese dinero para construirte una nueva mansión, así que depende de ti que Luigi tenga la mansión que merece. Estos son los rangos de los diferentes finales o más bien, las diferentes casas que puedes tener:

Rango H:	Menos de 5,000,00 G
Rango G:	Menos de 20,000,000 G
Rango F:	Menos de 40,000,000 G
Rango E:	Menos de 50,000,000 G
Rango D:	Menos de 60,000,000 G
Rango C:	Menos de 70,000,000 G
Rango B:	Menos de 100,000,000 G
Rango A:	Más de 100,000,000 G

Para obtener un mejor final debes de buscar en todos los cuartos por el mayor dinero posible, usando tu Poltergust 3000 en todos los elementos que haya para ver qué puedes sacar. También ayudan mucho las perlas grandes de los fantasmas de la galería y recuerda que las plantas de la mansión necesitan ser regadas; tal vez sea un poco tardado o tedioso estar regando todas las plantas, pero obtienes buenos tesoros por ello.

Para concluir, te decimos que al azar aparecen fantasmas azules que son altamente veloces y que no cuentan para limpiar un cuarto, pero que si los atrapas, obtienes mucho dinero; debes buscarlos en los cuartos, en los lugares más raros, por ejemplo: jalando manteles o pósters. Y ya para irnos, te vamos a dar la localización de los ratones dorados que hay en la mansión y que, al igual que los fantasmas azules, te dan mucho dinero. Por cierto, la mitad de los ratones aparecen en los pasillos o corredores y pueden huir a otros cuartos como los Boos; aparecen cada cuarta vez que visitas el mismo cuarto. Lo otros aparecen al checar con tu Game Boy Horror los quesos que están en la mansión, debes ser rápido, pues al ser descubiertos, corren.

Ratones al azar:	Quesos:
1. En el pasillo principal	1. Study
2. Pasillo principal	2. Fortune-Teller's Room
3. Kitchen	3. Dinning Room
4. Tea Room	4. Tea Room
5. Sealed Room	5. Safari Room

Bueno, esperamos que este curso Nintensivo de Luigi's Mansion te sirva de mucho y que encuentres todo sin problema. Recuerda que puedes también checar la mansión normal y la oculta al terminar el juego y que tu galería será la envidia si tienes a todos los cuadros con marquito de oro. Cualquier duda que tengas, escríbenos para ayudarte.

nuevo taller

Ahora el Taller de Luigi
tiene una nueva dirección
para atenderte.
Nos cambiamos a:
Serapio Rendón #125
Col. San Rafael
Tel. 91 12 73 00
y abrimos otro centro
de servicio autorizado
ubicado en:
Av. Fuerza Aérea Mexicana #41
Col. Federal Bazar Hangares
Tel. 57 84 00 09

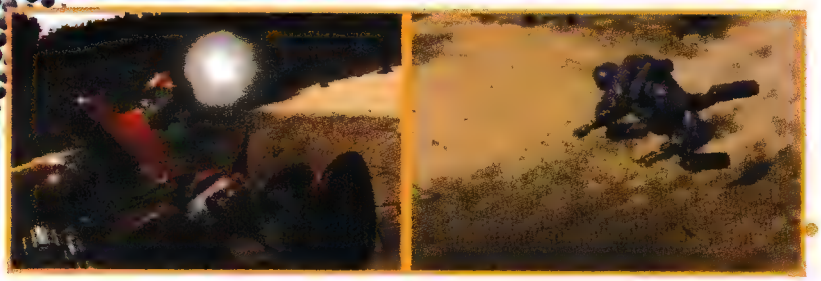
Recuerda que solamente
si adquieres tus productos
Nintendo en los distribuidores
autorizados te podremos
hacer válida la garantía.

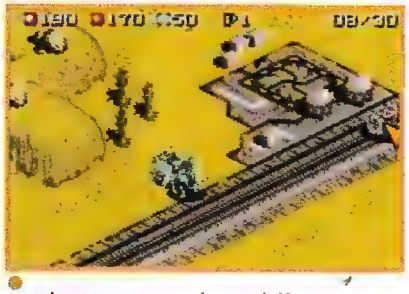
© Nintendo 2001. Únicos centros autorizados por Gamela México S.A. de C.V. www.nintendo.com.mx

A FONDO

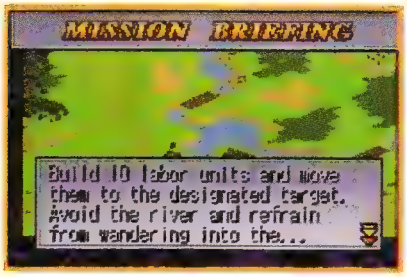
MECH PLATOON

Poco a poco los videojuegos para el super sistema Game Boy Advance están haciendo notar que no por ser un sistema portátil debe estar limitado a ciertos elementos o a una mínima calidad de audio y video, sino que como nos hemos podido dar cuenta, ya son bastantes juegos los que nos han dejado con la boca abierta por desplegar tanta definición y calidad ante un portátil. Juegos como Golden Sun, Super Mario Advance, Wario Land y muchos otros son los que nos dejan con ganas de ver cuál es el siguiente paso en este sistema.



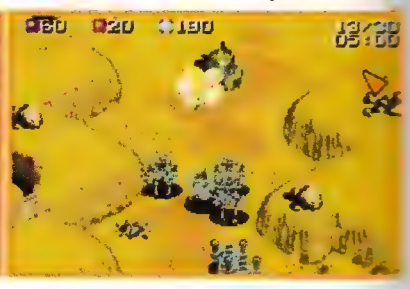


Y ahora para s eguir con la racha de buena suerte para el GBA, te traemos información fresquesita de un nuevo título de Kemco, el cual lleva por nombre Mech Platoon, pero no te fijes en el nombre, ya que es un poco raro, mejor enfoca tu atención a la siguiente información que te presentamos acerca de este gran título de plena estrategia militar, que promete demasiado para quienes son fanáticos de hueso colorado de esta categoría de juegos, así que no se diga más y empecemos.



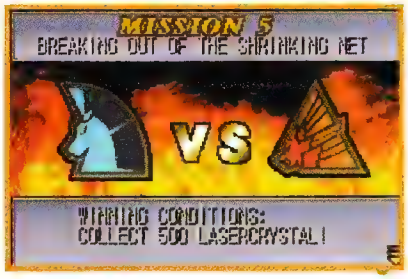
Mech Platoon, es muy similar aquel juego tan glorioso que salió para la PC y posteriormente para el N64, es decir, Command & Conquer, ya que en Mech Platoon, sigues las mismas ideologías y estrategias en el campo de batalla. Enfrentándote en un duelo 1 VS 1 en un gran rango de terreno donde encontrarás diversos elementos que te podrán aventajar ante tu oponente, claro que todo está dependiendo de qué tan poderoso sea tu rival.

Como podrás darte cuenta, la afición por esta categoría de juegos va en ascenso debido a lo entretenido que puede ser probar qué tan hábil eres comandando a todo un escuadrón o a una villa en contra de las fuerzas enemigas que asechan la tranquilidad de tu hábitat. Por otro lado, en este juego está la opción de jugar un encuentro amistoso contra el CPU al cual podrás acceder para probar tus recientes habilidades, aquí podrás manipular la dificultad del CPU para que sea un encuentro balanceado, lo malo es que en este modo de juego no podrás obtener nuevas tecnologías, ya que como te mencionamos antes, sólo es un modo de juego "amistoso".



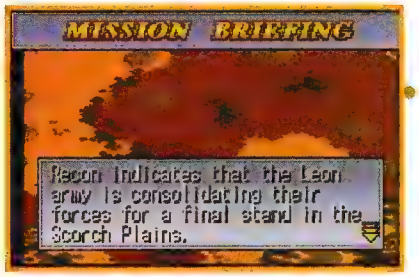
© 2001, Kemco © 2001, Takeo MOGI

No cabe duda que hasta en lo mínimo se pusieron a pensar las personas de Kemco al realizar este juego, ya que uno de los impedimentos que obstaculizaba que la gente se vea atraída a la estrategia, era el hecho de que al iniciar los juegos ya entrabas directamente al campo de batalla, sin ninguna advertencia o indicación o a menos que un pequeño tutorial de 5 renglones te sirva de algo. Pero ese no fue el caso en Mech Platoon, ya que aquí antes que nada, inicias en un modo de juego que te enseñará desde lo más básico del juego hasta ciertas estrategias que podrán ayudarte a vencer en una misión (algo muy similar a lo que aparece en Advance Wars).



Así que si no estás muy empapado en este rollo de los juegos de estrategia no te preocupes que este juego te servirá para que te empieces a generalizar e identificar con las batallas campales. ¡Ah! ¿Pero qué sería de una guerra con puro enemigo que sea simulado por el CPU?, un tanto monótona y aburrida ¿no crees? Pues aquí no te aburrirás, ya que podrás utilizar alguno de tus archivos del juego para competir contra uno de tus amigos en una guerra sin cuartel, generando así todas las tecnologías que lleves descubiertas hasta el momento, con lo que podrás hacer más dinámicos y entretenidos los juegos, sin mencionar que los encuentros se tornarían más estratégicos.

Una vez que hayas dominado el tutorial y ya estés preparado para enfrentarte a una verdadera batalla interestelar, podrás ingresar al modo de juego principal, y es ahí donde podrás escoger de entre tres diferentes razas para formar tu alianza y así iniciar tus ataques contra los demás enemigos.



Cada alianza tendrá sus diferentes ventajas o desventajas en el ataque o defensa y te será plenamente explicado antes de que selecciones a tu equipo. Por ejemplo, los LEON son una raza de asesinos de la galaxia, que además son conocidos por sus ataques a larga distancia, en cambio los TRAMPLER son una nación de mercenarios que se mueven como una tempestad atacando y devastando a todo lo que se interponga en su paso, pero si no te convence ninguno de estos dos, tendrás una tercera opción que son los MINOS, especialistas en el ataque a corta distancia con grandes naves y armamento.

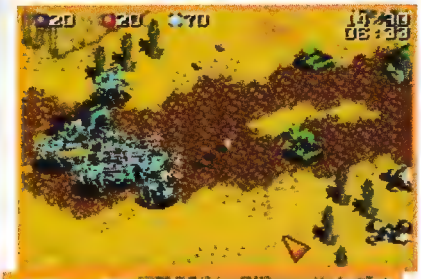
COMPAÑÍA: KEMCO
COMPATIBLE CON
NO. DE JUGADORES: 2 JUGADORES
CLASIFICACIÓN: T
DESARROLLADOR: TAKEO MOGI
MEMORIA: 32 MEGAS
CATEGORÍA: ESTRATEGIA
LANZAMIENTO: PENDIENTE

La diferencia entre estas naciones, es básicamente el modo de ataque y la durabilidad de cada uno de sus escuadrones militares, es decir, si utilizas a los Leon, que son hábiles en el ataque a larga distancia, no tendrán mucha defensa contra los Minos que como te mencionamos antes su habilidad consiste en atacar muy de cerca a sus oponentes, así que debes checar qué estrategia te conviene antes de abordar a una nación.

El modo de juego y los objetivos que tendrás que cumplir en cada misión son realmente sencillos así que no tendrás mayor problema en salir victorioso ante cada encuentro, ya que antes de iniciar tus enfrentamientos, te explicarán brevemente las características de la misión así como los objetivos que necesitas cumplir. Además, tendrás la opción de seleccionar con qué y con cuántas naves deseas empezar el juego.

Así como en Comand & Conquer necesitabas obtener el Tiberian con tus recolectores para que puedas generar más armamento o crear diferentes edificios extra para hacer más grande tu fortaleza, aquí en Mech Platoon, también necesitarás colectar minerales que son en tres diferentes categorías: Energy Sand, Laser Crystal y Material Rock; a tu cargo tendrás también maquinaria que se encargará de la extracción de estos minerales. Mediante obtengas suficiente material mineral, podrás construir fábricas para generar soldados o naves, laboratorios en donde descubrirás nuevas tecnologías o plantas de reciclaje para convertir algún material en otro que necesites.

Como podrás darte cuenta, este juego es bastante prometedor, no sólo por la adicción que genera una vez que inicias a jugarlo, sino por todas y cada una de las diversas opciones que podrás descubrir momento a momento en la misión. Otro de los buenos puntos en este juego, es que no siempre que juegues tendrás las mismas habilidades, ya que todo se decide mediante vayas colectando piezas de las naves de tus enemigos para formar así nuevas naves que se unan a tu equipo.



Por otro lado, tenemos las excelentes gráficas que despliega el juego, además de un sorprendente video de introducción que no es por nada pero aquí se nota cuando un sistema portátil está hecho para satisfacer hasta el más exigente videojugador.
Los colores dentro del juego, son muy nítidos y con gran diferencia entre backgrounds y personajes, por lo que no se te dificultará ubicar a tus escuadrones. Además, algo muy importante que podrás encontrar en este juego es el mapa, ya que aquí es donde se te mostrará la ubicación de tu oponente, así como la cantidad de armada que posee en ese momento, por lo que mediante esto, podrás checar qué tan vulnerable te encuentras en dicho momento.

En resumen, este es uno de esos juegos que te podrás llevar en un viaje por la carretera de Yucatán y hasta Tijuana sin que te aburras o necesites cambiar de juego cada 5 minutos, ya que con todas las batallas a las que te enfrentarás y sobre todo los diferentes objetivos que necesitas cumplir para ganar, te mantendrán con la expectativa de querer continuar. Además, cuentas con 3 diferentes archivos de juego en donde podrás guardar tus avances con la batería que contiene el juego, así que si quieres notar las diferencias entre las 3 naciones, podrás guardar tus avances con cada una en un slot del juego. La música es bastante buena, un tanto monótona pero no tanto como para odiarla, sin embargo esto se compensa con la calidad de gráficos que presenta el juego. Mech Platoon, es un juego recomendado para adolescentes, ya que un niño pequeño puede llegar a desesperarse rápidamente.

MECH PLATOON

EL CONEJO

Hace mucho tiempo que no disfrutaba tanto un juego de estrategia en un sistema de Nintendo desde Command & Conquer, y lo mejor de todo es que se tomaron la delicadeza de hacerlo portátil para que no te piedas ni un instante de este formidable título. La idea de crear tu propio arsenal de robots con diferentes partes, desde las piernas, torso y armamento es lo que hace de este juego todo un suceso.

3.5

CROW

Este es otro título que disfrutarán al máxio todos los amantes de la estrategia, ya que aquí puedes armar tus ataques de distintas maneras para que salgas victorioso en cada una de las batallas, además, el juego posee una gran variedad de tropas que puedes comandar e incluso hacerlas aún más poderosas de lo que son. Mech Platoon cuenta con gran movilidad y buenos cinemas de introducción.

3.0

PANTEON

En lo particular no me llaman mucho la atención este tipo de juegos, pero no cabe duda alguna que la gente de Kemco han heco un buen trabajo al traer este juego al Game Boy Advance. Con los cinemas y diversas situaciones que te presentan en los diversos escenarios, tendrás que utilizar todas tus tropas de la mejor manera para completar tus objetivos y salir victorioso bajo cualquier condición.

3.0

¡¡¡GUAU!!! · BASTANTE BUENO · OK · ¿? · ZZZZZ

DONKEY KONG 64

¿Dónde encuentro las Golden Bananas de Diddy en Donkey Kong 64?, Julio A. Salazar Rodríguez

A continuación daremos la localización de cada una de las Golden Bananas que necesitas encontrar con Diddy en el gran juego Donkey Kong 64, así que pon mucha atención para que logres sacarle todo el jugo a este título.

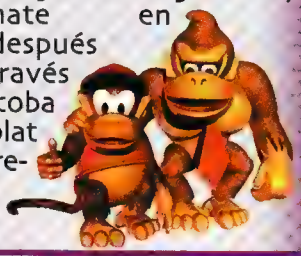
Primera Banana: Desde el principal Tag Barrel, entra al Bananaporter número 3 y transpórtate a la cascada en el lado opuesto a la isla, después, cruza el agua hacia una pequeña isla con un cañón y ve hacia la entrada de Fungi Forest. Después salta en el barril de Diddy para usar el Jetpack, vuela a lo alto de la cascada y aterriza en la orilla, después dispara hacia un Peanut Switch para abrir la puerta. Entra y obtendrás una Banana.

Segunda Banana: Así como en la anterior, estando en la entrada de Fungi Forest, salta en el barril de Diddy para usar el Jetpack, después vuela a lo alto de la isla DK y entra en el barril de bonus. Al terminar conseguirás una banana.

Tercera Banana: Desde el principal Tag Barrel, ve hacia el agua y sigue hasta K. Rool Island, después ve hacia la derecha y sigue el camino. Sigue a través de algunas ramas, después cruza una plataforma, cerca encontrarás Snide's H.Q. Posiciónate en el Diddy Pad y presiona Z para saltar en el barril de bonus. Una vez que termines conseguirás otra banana.

Cuarta Banana: Desde la entrada a las Crystal Caves, ve hacia la rampa de la derecha, después, continúa y sigue hasta que veas un barril de Diddy, salta en él y después vuela hasta la plataforma más alta. Activa el Guitar Pad para activar el Squawk que te dará una Golden Banana.

Quinta Banana: Desde el principal Tag Barrel en DK Isles, entra en el bananaporter número 1, después ve hacia la parte posterior de K. Lumsy's Island y cruza el agua hacia una isla con un cañón gigante. Entra en el cañón para ser lanzado por las alturas a lo alto de K. Rool Island. Salta en el Tag Barrel que se encuentra cerca y transfórmate en Donkey Kong, después ve alrededor del Stone Dome y dispárale al Coconut Switch con tu Coconut Shooter. Ahora regresa al Tag Barrel y transfórmate en Diddy, después salta a través de la fosa hacia la alcoba abierta. Derrota al Kasplat por su Blueprint Piece y regresa a Snide's H.Q. para obtener otra banana.



THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA´S MASK

¿Es cierto que el guía de turistas que está en el Swamp tiene un hijo? y si es así, me pueden decir ¿en dónde está y quién lo tiene secuestrado? ¿tiene algo que ver con la All Night Mask o con el cuervo que está en la entrada de Milk Road?, Perla Hinojosa Castillo

Efectivamente el guía del que hablas tiene un hijo y no es que lo hayan secuestrado ya que se encuentra libremente por todos lados y tampoco tiene nada que ver con la máscara de All Night ni con el cuervo, y de hecho, lo debes haber visto con frecuencia a lo largo de tu jornada, ya que dicho hijo es Tingle, el pobre tipo que sueña con convertirse en una Fairy. Para que su padre te dé el "regalo prometido", tendrás que tomarle una foto a su hijo pero que sea dentro del Swamp, una vez que tengas la foto, que debe ser de cuerpo completo, llévasela al padre de Tingle para que te dé una pieza de corazón.

SUPER SMASH BROS. MELEE

Cómo puedo sacar los escenarios ocultos y los nuevos personajes en Super Smash Bros. Melee?, Alejandro Avaloz Alarcón

All Star Mode

Para activar el All-Star Mode, simplemente debes conseguir a todos los personajes ocultos Incluyendo Mr. Game & Watch.

Battlefield Stage

Para habilitar el Battlefield Stage, completa el All-Star 1-P Mode por primera vez.

Big Blue Stage

Para activar la Big Blue stage, debes jugar por lo menos 150 peleas en VS. mode (Sin salirte del VS Mode).

Brinstar Depths Stage

Para activar el Brinstar Depths Stage, debes jugar por lo menos 50 peleas en VS Mode (Sin salirte del VS Mode).

Dr. Mario

Para poder jugar con Dr. Mario, debes completar el 1-P Classic Mode utilizando a Mario en cualquier dificultad y con cualquier número de Stock de vida, todo esto sin continuar.

Dream Land Stage

Para activar la Dream Land Stage del pasado, completa el Target Test con todos los personajes, regulares y escondidos.

Event #51

Para activar el Event 51, debes completar los eventos del 1 al 50 primero.

Falco

Para que puedas jugar con Falco, debes completar el 100-Man Melee Mode. Derrota a Falco después de que completes esto para que puedas utilizarlo.

Final Destination Stage

Para habilitar la Final Destination Stage, debes completar todos los 51 Event Matches.

Flat Zone Stage

Para habilitar la Flat Zone Stage, debes completar 1-P Classic Mode en cualquier dificultad y con cualquier número de stock de vida con Mr. Game & Watch.

Fourside Stage

Para abrir la Fourside Stage, debes jugar por lo menos 100 peleas en VS Mode (Sin salirte del VS Mode).

Ganondorf

Para que puedas jugar con el malvado Ganondorf, completa el Event 29. Una vez que lo hayas hecho, pelearás con Ganondorf, gánale para que puedas utilizarlo en el juego.

Jigglypuff

Para habilitar a Jigglypuff, simplemente termina el juego en 1-P Mode en cualquier dificultad y con cualquier número de stock de vida (Adventure o Classic).

Kongo Jungle Stage

Para activar el Kongo Jungle de la versión del N64, completa el 15 Minute Melee. Te recomendamos utilizar a Donkey Kong y constantemente usar su movimiento (Abajo + B).

Luigi

Para habilitar a Luigi, en Adventure Mode, completa la escena con un número 2 en los segundos de la barra de tiempo (04:32:15 por ejemplo). Entonces, verás una escena donde Luigi llega y expulsa a Mario para pelear al lado de Peach contra ti. Derrótalos y continúa para que completes el Adventure Mode. Después tendrás que pelear contra Luigi; derrótalo para que puedas jugar con él.

Marth

Para habilitar a Marth (de la serie de Fire Emblem), completa el Classic Mode con todos los 14 personajes regulares (no los ocultos).

Mewtwo

Para activar a Mewtwo, juega en VS. Mode por un estimado de 20 horas consecutivas, o pelea un total de 700 encuentros (Sin salirte) en ese modo. Después de que hayas hecho cualquiera de los dos métodos, Mewtwo se enfrentará contigo, gana el encuentro para que puedas seleccionarlo.

Mr. Game & Watch

Para habilitar a Mr.Game & Watch, debes completar el Classic o Adventure Mode con todos y cada uno de los distintos personajes (Incluyendo a Mewtwo, no importando la cantidad de stocks de vida que elijas. Después de que lo hayas logrado, gana la pelea contra Mr. Game & Watch para que puedas seleccionarlo.

Mushroom Kingdom II Stage

Para activar la Mushroom Kingdom II Stage, que es de Super Mario Bros. 2 en el NES, simplemente colecta el trofeo de Birdo. El trofeo sale al azar pero cuando lo consigas obtendrás la escena.

Pichu

Para que puedas jugar con Pichu, completa el Event 37 (Legendary Pokémon). Una vez hecho, Pichu se enfrentará a ti, gana la pelea para que puedas seleccionar a este Pokémon.

Poké Floats Stage

Para habilitar la escena Poké Floats, debes jugar por lo menos 200 peleas en VS. Mode (Sin salirte del VS Mode).

Roy

Para que puedas utilizar a Roy, también de la serie de Fire Emblem, completa el Adventure Mode utilizando a Marth en cualquier dificultad y con cualquier cantidad de stocks de vida. Una vez hecho esto, Roy se enfrentará a ti, gana la batalla para que puedas jugar con él.

Score Display

Para acitvar la opción de Score Display en el menú de opciones, debes tener primero 5,000 KO's marcados en VS. Mode. Después de que hagas esto, la opción estará visible.

Sound Test

Para habilitar el Sound Test, debes primero tener abiertas todas las escenas y personajes escondidos en el juego.

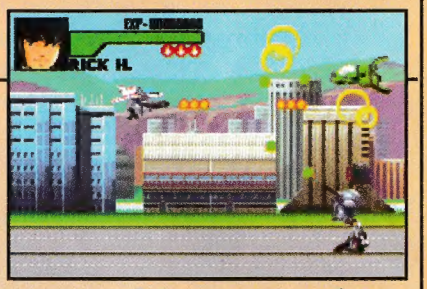
Yoshi's Island Stage

Para activar el escenario original de Yoshi's Island de la versión de N64, usa a Yoshi y realiza un golpe de más de 1,350 ft. en el modo de Home Run Contest.

Young Link

Para activar a Young Link, completa el modo "Classic" con 10 diferentes personajes en cualquier dificultad (uno de esos personajes debe ser Link). Con esto, competirás contra Young Link; derrótalo para que puedas seleccionarlo y así jugar con él.

Robotech, un sueño hecho realidad.



Esta serie siempre ha sido un foco de atención gigantesco para todos los videojugadores y TDK lo sabrá utilizar al anunciar Robotech: The Macross Saga para el Game Boy Advance. El juego contará con cuatro pilotos principales que deberán utilizar sus habilidades para detener la invasión al planeta Tierra. Rick Hunter, Roy Fokker, Maximillian Sterling y Miryia, pilotearán sus Veritech Valkyrie en contra de las fuerzas alienígenas.
El juego tendrá opciones para conectar hasta cuatro GBA en modos exclusivos para enfrentarte a tus amigos. Robotech: The Macross Saga está planeado ser lanzado en la primavera de este año, así que falta poco para disfrutar de este gran título.

Mega Man Battle Network estará en la TV.

En el lejano Japón, el juego de nombre Rockman EXE iniciará una serie de animación en la televisión este mes en el canal 12 de Tokio. No se han dado detalles acerca de la trama, pero estamos seguros de que todos los jugadores de esta ciudad, estarán pendientes cada lunes a las 6:30 PM para no perderse ni un capítulo de este gran súper héroe.

Ha llegado la confirmación de Pokémon

Nintendo Co. LTD ha confirmado la siguiente aparición de la serie favorita de chicos y grandes en este año, por lo menos en Japón. Pokémon para el Game Boy Advance es una realidad que estará presente en su país de origen antes de finalizar el año. Esto se dijo en una conferencia de prensa para promover la siguiente película que se proyectará en las salas de cine del lejano oriente en el próximo Julio donde se presentarán varios de los 100 nuevos Pokémon que incursionarán en el siguiente juego, haciendo un total de 350 monstruos de bolsillo.
Para desgracia de todos nosotros, el juego está programado para nuestro continente hasta el siguiente año, ni modo, tendremos que esperar.

Sega revive una de sus grandes sagas.

La serie Shining comenzó en el Genesis como un gran RPG como Shining in the Darkness, posteriormente se transformó en un juego de estrategia y RPG con Shining Force, un par de años después salió la secuela con Shining Force II, pero se quedó en el olvido por mucho tiempo... ahora Sega anuncia su regreso con Shining Soul para el Game Boy Advance como un RPG de gran escala. Con la posibilidad de conectar cuatro GBA para enfrentar a cuatro jugadores, el juego toma una forma sin precedentes. Esta primavera será lanzado en Japón y lo más probable es que muy pronto llegue a nuestro continente. Esperamos con ansias la reanimación de esta serie y ojalá Sega, haga un anuncio en el E3 de este año.

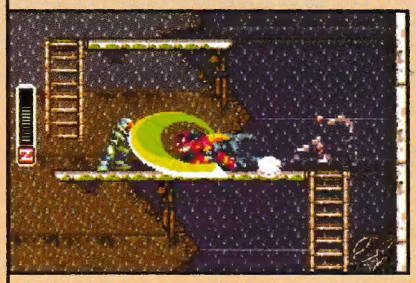
El Kombate llega a su quinta edición.

Midway ha anunciado oficialmente el tan esperado Mortal Kombat: Deadly Alliance tanto para el Nintendo GameCube como para el Game Boy Advance. En la conferencia de prensa la compañía anunció que MK:DA marcará un gran cambio en la saga por tener un diferente modo de juego que mantendrá a los fans de Mortal Kombat con la misma sensación de juego, pero tendrán que utilizar nuevas estrategias para dominarlo por completo. Con combates de armas (como lo vimos en el 4), movimientos secretos y nuevos Fatalities, MK:DA promete innovar en su ramo como ningún otro juego de peleas. Seguramente en el E3 se dará a conocer la fecha de lanzamiento para este gran juego.

Resident Evil se multiplica.

Se ha confirmado que la readaptación del primer Resident Evil para el Nintendo GameCube se realizará en dos discos. Este es el primer juego para el GCN que utilizará más de un disco y por lo mismo se ha diseñado una caja especial para guardar el juego. Como siempre, Capcom hará un set especial que incluirá una Memory Card con estampas conmemorativas del juego para el mercado Japones... ojalá Capcom de América también intente hacer algo similar para promocionar este maravilloso juego que a finales de este mes podremos disfrutar de él.

Zero tendrá un papel protagónico.



Capcom ha confirmado el lanzamiento de un nuevo juego para Game Boy Advance en donde Zero, el gran amigo y compañero de Mega Man X, será la figura principal y tendrá el título de Mega Man Zero. Los Reploids han comenzado su ataque y es hora de que Zero se ponga las pilas para detener sus planes.

El juego estará disponible para el verano de este año, así que ve preparando tus contenedores de energía antes de que Zero nos alcance.

Otra gran promesa para el GameCube.

Majesco ha anunciado que distribuirá la obra maestra de Terminal Reality conocido como Blood Rayne. Este juego de tercera persona está catalogado como una Aventura de Horror con grandes cantidades de acción en donde la agente Blood Rayne es la heroína siendo mitad humana, mitad vampiro, pero toda una mujer. Con sus habilidades sobrenaturales, Rayne tendrá que detener un cataclismo que podría terminar con la vida misma en todo el planeta Tierra. La sexy Rayne llegará a nuestras manos en el otoño de este año, por lo que tendremos que esperar un poco para poder disfrutar de sus encantos.

Turok regresa en el tiempo.

Acclaim ha anunciado que el nuevo juego de la saga con el nombre de Turok: Evolution será una precuela en donde Tal'Set pelea contra su némesis, el Capitan Tobias Bruckner en Texas, más o menos por el año 1886 cuando se abre una brecha entre su mundo y el tiempo perdido, arrastrándolos al pasado en donde los dinosaurios reinaban la faz de la tierra. Con una mejorada inteligencia artificial en donde los enemigos trabajan en grupos, escenarios que puedes utilizar en contra de tus enemigos y muchas otras sorpresas, este juego promete arrasar con su competencia el próximo septiembre.

Sega hace un recuento de los años.

Como todos sabemos, Sega ha tenido grandes incursiones en el mundo de los videojuegos y ahora ha tomado gran parte en el Game Boy Advance, sobre todo con la reciente noticia del Sega Smash Pak para este sistema. Este título tendrá tres juegos que han caracterizado a la marca por varios años, estamos hablando de Ecco de Dolphin, Sonic Pinball y el gran éxito de Arcadia Golden Axe. Es bueno ver que no sólo nosotros recordamos los buenos juegos, si no que también las compañías como Sega se preocupan por revivir las emociones de antaño para los nuevos jugadores.

Encuentra la primavera con La Pandilla Telmex.

Una vez más La Pandilla Telmex te invita a divertirte.
Es muy fácil, sólo encuentra las letras que forman la palabra "PRIMAVERA" escondidas en este dibujo. ¡Buena suerte!

www.pandillatelmex.com

TELMEX®

La nueva genial idea de

© 2000, Nickelodeon.

COME BIEN.